GAMESCOM'17 2018'DE NE OYNAYACAĞIZ?

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Eylül 2017/09 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 119 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer



UNCHARTED KAYIP MİRAS

Serinin kaderi yeni karakterlere emanet

İNCELEMELER

- LAWBREAKERS
- FINAL FANTASY XII THE ZODIAC AGE
- STARCRAFT REMASTERED
- AGENTS OF MAYHEM
- ALBION ONLINE
- SONIC MANIA

AMD RX VEGA SERİSİ

Oyun performansını değerlendirdik

HELLBLADE SENUA'S SACRIFICE

NE KAÇIRDIĞINIZIN FARKINDA MISINIZ?





SYF.
50

İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER



DOSYA

GAMESCOM '17

"Gamescom eski Gamescom değil" muhabbetini şimdilik geçelim.





ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL



Aklınızın başınızda olduğu konusunda kendinize ne kadar güveniyorsunuz?







C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

KÖTÜ ZEVKLERE MECBUR MUYUZ?

Yeni ve çok sevimsiz bir çağın giriş kısmını yaşıyoruz sanırım. Ya da bana yeni dank ediyor. Bayağı, tatsız, akıldan ve incelikten yoksun, sığ, çirkin bir "üretim" çılgınlığı var bu yeni çağın gündeminde. Ve bu ürünlerin potansiyel tüketicisi muamelesine maruz kalmak da, bunlardan saklanmaya çalışmak da beni ciddi şekilde sinirlendiriyor.

Youtube'u açıp Bilmemne Ceber fragmanımsısını suratıma yediğimde, Spotify'a girip Hemen Dinle - Yaz Hitleri gördüğümde, Netflix'e kaçıp kocalı çeyizli bir "komedi" filmini çok beğeneceğime dair varsayımlarla karşılaştığımda hakarete uğramış gibi hissediyorum. İçimden bir ses yıllardır kullandığım bu servislerin tümünden aboneliğimi iptal edip... Eee? E'si, bilmiyorum. Bireysel olarak hiçbir fark yaratamayacağım ya da bu saatten sonra MP3'lerle BluRay'lerle devam edemeyeceğim ortada. Fakat kalitesizliğin özellikle müzikle, sinemayla, komediyle arama girme çabalarına acayip bozuluyorum. Muhtemelen Türkiye'deki kötü kalite - popülerlik ilişkisi fazlasıyla keskin olduğu ve bir iş ne kadar rezil ve boşsa o kadar meraklısı çıktığı için beklentilerle önerilenler arasındaki makas da kabul edilebilir olandan daha derin şekilde açılıyor. Yani Netflix'in çağrı merkezini arasam "bulunduğunuz ülkede popüler olan içeriklerimizi gösteriyoruz" açıklaması yapacaklar. Ama bu açıklamanın bize bir faydası var mı? Hayır. Hayır, ne demeye takip ettiğim, ilgilendiğim içeriklerin kaydını tutuyorsun bunları önüme dizeceksen?

Şahsen analog çağını gayet sindire sindire yaşamış bir insan olarak kendi adıma pek korkum yok. Ne istediğimi biliyorum, arayıp bulabiliyorum. Fakat yeni neslin (selam!) ne kadar seçici davranabileceği konusunda çok şüpheliyim. Bir yandan dijital çağ dünyayı bir tık mesafenize taşıyorsa da bir yandan da o denli dar bir çemberle kuşatıyor sizi. Stream servislerinin insafına kalmamanız dileğiyle...

forum, email, t
facebook, you

Selam OGZ



LORE DEYİNCE AKLINA PEYNİR GELMEYENLERE YOL VERİNİZ



AC: Unity'ye başladım bu ay, gayet de güzel oyunmuş yahu, ne gömmüşsünüz arkadaş. Tabii benim hataları düzeltilmiş halini oynuyor olmamın da payı vardır öte yandan ^_^ Ha bir de dayanamayıp P5'e baştan başladım ama onu karıştırmayın şimdi.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
CAN ARABACI

EYLÜL AYI POSTA HİZMETİ SERVİSİ SİSTEMİ

Selam (ya da En Taro Adun),

1. Cyberpunk denilen bir şey var, bilim kurgu alt türü. Sibernetik ve internet teknolojilerinin gelişmesi, şirketlerin hükümetleşecek kadar büyümesi, tüketimin yaşam biçimi haline gelmesi, ve bunların insanlar üstündeki etkilerini konu alan bir tür. Böyle bir sistemin başlangıç zamanlarını Robocop filmi çok güzel anlatmaktadır. Bunun devamı da Deus Ex, Blade Runner, Ghost In The Shell felan işte... Günümüze baktığımızda, sence 2025'te böyle bir dünya mı daha olası, yoksa Mad Max, Fallout, Waterworld gibi post apokaliptik bir dünya mı? Hırsımız bizi hangi noktaya taşır?

2. Shroud of the Avatar diye bir oyun vardı, Kickstarter kampanyası sırasında "Lord British comes" diye heyecanlanıp dans etmiştik. İyi de, n'oldu bu oyuna? SWG ve UO gibi sandbox benzeri, oyuncuların kendi üslerini kurduğu, şehirlerde sosyalleşip sohbet ettiği modern bir oyun oynamak istiyorum da, SotA bu yüzden heyecanlandırmıştı. Boşa mıydı bu hevesimiz, patladı mı oyun?

3. Yıllardır Mario, Castlevania, Metroid, Mega Man, Zelda gibi oyunlar popülerliğini koruyor ve aralıksız biçimde devamları geliyor. Ancak 80'lerde ve 90'larda benzeri popülerliğe sahip oyunların devamı getirilemiyor ya da etkisiz kalıyor. 2000'lerden sonra doğan birisi bile kendini "NES çocuklarına" dâhil ederken yeni bir Wizardry, Last Ninja, Dungeon Keeper göremiyoruz. Neden böyle? David Brevik, John Carmack, American McGee, George Broussard, Peter Molyneux, Warren Spector gibi kişilerle bir "Expendables" kadrosu mu oluşturmamız gerekiyor?



4. Bir yemek tarifi alabilir miyim? Oyunlardan meşhur bir yemeğin evde yapılabilecek tarifi de olur.

5. Cyberpunk demişken, Cyberpunk 2077'nin çıkış tarihi 2077 yılı olacak deniyor. Ne diyorsun?

6. Overwatch'un en sevdiğim yanı karakterlerin seslendirmenleri oldu. Seslendirmenlerin internette yayınladıkları kendi videolarını izlemek çok keyifli. Oyun içinde hazırlanan karakter tasarımları bu seslerle birlikte bambaşka bir biçime dönüyor. Oyunun rekabetçi kısmı başarısız, çok fazla eleştirilen kısım var. Ama Blizzard›ın sınıf dengesi dışında müdahalede bulunduğunu görmüyoruz ya da belki de elini korkak tutuyor. Ne yazık ki şu oyun basit team deathmatch oyunu seviyesinde bırakıldı. Arkaplanda bize ufak ufak gösterilen lore da boşa harcanıyor (birkaç sayfalık çizgi romanlarla hype yaratmak hariç). Blizzard›ın şu karakterlere ve arkaplan hikâyelerine daha ilgiyle yaklaşmasını isterdim. Single player senaryolar hazırlanmasını isteyen de çok kişi olduğunu görüyorum. Böyle değişiklikleri yapmaları için illa Change.org kampanyası mı düzenlememiz gerekiyor?

Sorular bu kadar, cevaplarsan sevinirim. Kolay gelsin. *-Murat Öğüt*

En Taro Tassadar Murat, hoş geldin.

1. Çok da komplo teorisi olmayan komplo teorisi kafasından gidersek dünyayı büyük şirketler

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

yönetiyor. Eh yıkılmış bir uygarlığa ürün/hizmet satamayacakları için cyberpunk bir gelecek post apokaliptik bir gelecekten daha mantıklı. Ama günümüz itibariyle büyük şirketler bu mantalitede hareket ediyor mu? Pek sayılmaz, böyle giderse küresel ısınma canımıza okuyacak. Ha öte yandan tipitipin birinin kafası atıp savaş çıkarması, işin nükleere varması da her daim bir ihtimal. Post apokaliptiklik bir durum olmaz ama, külliyen siliniriz bence öyle bir durumda.

2. Şöyle bir baktım da 2014'ten beri erken erişimdeymiş Shroud of the Avatar. Sonu mutlu erken erişim hikâyelerinden biri olacakmış gibi görünmüyor yalnız. Ben oynamadım ama yorumlar bayağı olumsuz, düzgün bir şekilde de güncellenmiyormuş. Bazen yapımcıların da umutlarını kestiği oyunlar olur erken erişimde, sanki onlardan biriymiş gibi bir izlenim uyandırdı.

3. O biraz Doğu-Batı oyun kültüründeki farklılık aslında. 80'lerde veya 90'larda Batı'da doğup günümüze kadar gelen çok oyun serisi göremezsin. Japonlar yarattıkları karakterleri tekrar tekrar kullanıp sürekli aynı markalardan oyun çıkarmayı seviyorlar. Bu olumsuz bir şeymiş gibi görünüyor ilk başta ama bunu da aslında iyi yapıyorlar genelde. Zelda, Mario gibi serilerin kötü oyununu kolay kolay göremezsin. Öte yandan Batı daha kaotik bu konuda, tutmuş bir oyun bile olsa piyasa şartlarından dolayı devamı gelemeyebiliyor, sonra biz de üzüldüğümüzle kalıyoruz. Hadi Wizardy falan neyse, adı Wizardy olmasa da başka bir sürü kaliteli RYO var ama mesela Dungeon Keeper da hakikaten türünün tek örneği. Neden yenisini bir türlü yapmazlar benim anlayış kapasitemin ötesinde.

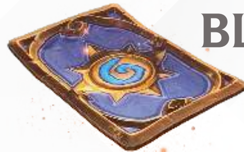
Bu aralar Remasterlamaca ve eski serilere yeni soluk getirmece pek popüler aslında. Eninde sonunda eski sevdiğimiz serilerin devamlarını ya da başa sarmalarını görüyoruz; yapımcılar 80'ler ve 90'larda yatan cevherin farkına varınca oralara da el atmaya başlarlar muhtemelen. Hatta ufak ufak atmaya başladılar da: Dreamfall - The Longest Journey, Planescape: Torment, Baldur's Gate vb köklü ve güzel serilere yeni oyunlar geldi hep şu son 2-3 senede. Tam bir facia olan mobil Dungeon Keeper'ı hiç olmamış sayıyorum ama. -Can

4. Benim mutfakta en büyük yeteneğim mısırlı ve ton balıklı makarna yapmak. Can o konuda yetenekli bir arkadaşımıza benziyor sanki, mikrofonu ona uzatalım.



Anneyle doğru konuş!

ASLINDA OVERWATCH'TA MUĞLAK BİR HİKÂYE ANLATIM STİLİ DENİYORDU BLIZZARD DA FİKRİNİ DEĞİŞTİRDİ.



Videolarda Bu Ay

» Blizzard, Gamescom'da çok da yeni bir şey duyurmadı ama şahane videolarıyla yine insanları tavlamayı başardı. Mesela şu Hearthstone videosu: **tinyurl.com/ogz-119-htstn**



» İşte AC: Origins'in o şahane sinematiği şu: **tinyurl.com/ogz-119-origins**



» Sandman'in 24 Hour Diner isimli mini hikâyesi aslına fazlasıyla sadık bir şekilde kısa filme dönüştürüldü. Çok çok başarılı ve uyarayım: Çok çok şiddet içeriyor: **tinyurl.com/ogz-119-sandman**

Önce Azeroth Cookbook'u açıp tarifleri şöyle bir karıştırmaya başladım ama sonra Azeroth'taki bütün şeflerden daha becerikli olan eşim Burcu'nun nefis sandviç tarifinde karar kıldım. Kendisinin bana ithafen "Montiviç" diye andığı sandviç gayet basit ve leziz.

Öncelikle bir adet avokado, biraz limon, mayonez, roka, hindi, kırmızı soğan ve tost ekmeğine ihtiyacın var. Avokado'yu iyice ezip püre formatına getir, içine biraz limon sık ve tost ekmeğine sür; biraz mayonez sık. Hindileri ince şeritler halinde kes, kırmızı soğanla birlikte tavada kızart. Eğer çıtır seviyorsan ekmeği de hafif kızartabilirsin. Roka, soğan ve hindiyi de ekmeğin arasına koydun mu basit ama gayet lezzetli bir yemek oluyor. -C

5. Yanlış duymuşsun, 2077'de Gwent çıkacak, Cyberpunk da sonraki yüzyıla sarkacak, 2070'lerin nostaljik havasını iyi yansıtıyor diye reklamı yapılacak diye biliyorum ben. Bu hızla anca o kadar. Bak CD Projekt gibi The Witcher III'ten parayı kırmış bir firma neden büyüklüğünü 2-3 katına çıkarıp 2-3 büyük oyun birden geliştirmez onu da anlamam mesela.

6. *Aslında sadece çizgi romanlardan ibaret değil; ufak hikâye parçalarını ve karakter hikâyelerini birleştirerek tamamladığın koca bir yap-boz gibi Overwatch. Direkt olarak sana neler olduğunu anlatmak yerine parça parça vermek de başarılı bir hikâye anlatma yöntemi bence. Dark Souls bunu başarıyla yaptı, Half-Life serisi yaptı... Overwatch'ta da başta bunu yapıp sonra biraz da oyuncuların isteğiyle daha bariz anlatma yoluna gitti Blizzard. Özellikle şu Null-Sec görevi tam olarak senin dediğin tarzda bir içerik sundu. Hem lore açısından hem de co-op oynanış açısından bence tatmin ediciydi. Yine de büyük resmin tamamını zahmetsizce görmek istersen Lorekeeper'da benim ciddi uğraşarak hazırladığım Overwatch Arşivleri'ne bir bak derim. Sürekli güncelliyorum seriye yeni bir şeyler eklendikçe de zaten. -C*

Teşekkür ettik uğradığın için, yine gel.

Korshala Adun! -C

YOUTUBE VE EL KONSOLLARI HAKKINDA BİRER SORU

Selamlar. Uzatmadan direkt mevzuya gireyim. 3DS mi PSP mi? (Ya da başka bir şey?) - *Emre Metin*

Sana da selamlar Emre! Valla ikisi de birbirinden şahane aygıtlar, han-

gisindeki oyunlar daha çok sana hitap ediyorsa oradan yürü derim, pişman etmezler kesinlikle. Çoğu PSP oyununun Vita'da, çoğu DS oyununun da 3DS'te çalıştığını not edersem genel manzara şöyle biraz; Vita/PSP'de DS/3DS'tekine nazaran daha az sayıda efsane oyun var ama şahsen ben bir el konsolu alacak olsam ilk tercihim daha benlik oyunlar içeren Vita olur.

İkisine de sahip bir oyuncu olarak Ömer'in dediği gibi ne tarz oyunları oynamak istediğin bu noktada anahtar rolü oynayacaktır. 3DS oyun bakımından bol ama genel oyun tabanı biraz daha "Japon" kafasında ilerliyor. Herkese hitap etmiyor ama seviyorsan da asla sıkılmazsın. Türkiye'de resmi desteği olmaması büyük sıkıntı tabii bir yandan da.

Vita'ya daha ana akım seriler, oyunlar geliyor ama öncülü PSP'ye kıyasla daha zayıf kaldı özel oyunlar açısından. Yine de eski Playstation klasiklerini oynamak ve hatta Playstation 4'teki oyunları da oynayabilmek gibi devasa bir koz var elinde. Açıp Persona 1'den Persona 5'e kadar maraton yapabilirsin yani. Yapmadıysan yap bence. -C

OYUNGEZER'İN DİRİLİŞİ

Merhabalar efendim. Sizleri Nisan 2008 AC3'ten beri takip ediyorum. Öncesi Haziran 2003 Level dergisi. Enter the Matrix ile başlamıştım. İlk olarak dergi gerçekten canlandı, yaptığımız uyarılarla dergi tekrar Enis ve Sinan ustaların seviyesine geldi. Bu da dergiyi tekrar en ince ayrıntısına kadar incelememize ve okumamıza sebep oldu. Bence artık bir üst seviyeye ulaştınız.

YouTube için sadece bir tane önerim var. Derginin YouTube sayfasında yeni veya eski çıkmış oyunlardan (eskilerden Sinan başkan ilk 10 dakika çekerdi) ilk 10 dakika sıkıntısı var. Çünkü öyle bir video yok. Oyunlar hakkında tabii ki de yorum yapılıyor ama... Prestij için bile olsa daha fazlasını yapmanız gerekir diye düşünüyorum. *-Hakan Azkaç*

Sana da merhabalar Hakan, eski okurların başımızın üstünde yeri var. Üzdün ama öte yandan, ne ara öldük ki diriliyoruz yahu ^_^ Sinan, Enis gibi insanların yeri dolmaz elbet ama yapıyorduk yani onlar gittiğinde de iyi kötü bir şeyler.

Çok haklısın o konuda. Emregiller şahane Alt Medya videoları çekiyorlar, onlara laf yok ama oyun videosu konusunda çok daha fazla şey yapmamız gerektiği bir gerçek. Önümüzdeki aydan itibaren ben, kabul ederse İstanbul'a taşınacak olan Nurettin'in de yardımıyla bayağı bir şey yapmak niyetindeyim bakalım, hayırlısı. Biraz sıkıcı bir adamımdır ama idare ediniz artık ^_^

Ben yurtdışına açılın, bir ayağınız burada zaten diyorum o kadar ama neyse... :P -C

HER KARESİNDEN ANLAMLAR ÇIKARABİLDİĞİNİZ HARİKA BİR DENEYİMDİ BIOSHOCK INFINITE.

TAKVİMLER 1998'İ GÖSTERİRKEN

Selam! Ömer ve ekiptekilere kolay gelsin. Ben 1998 yılından beri bilgisayar denen varlığa elini uzatırken kolunu kaptıran, üstüne meslek olarak da yazılımı seçtiği için hayatının çoğunu monitör önünde yaşayan birisiyim. Yani sonuç olarak sibernetik organizma olmama az kaldı. Tabii ki her eski oyuncu gibi geçmişin nostaljisi içindeyim. Hatırlarım da ne günlerdi. Değil oyun alacak param, bilgisayarım olmadığı zamanlarda bile dergideki oyun incelemelerini ezberlercesine okurdum. Berker abi, nam-ı diğer Maddog, doktor Onur, RYO hastası yapışık ikizler Batu ve Gökhan, askerden gelip MGS'yi bitirinceye kadar odasından çıkmayan Sinan abi vs. derken günümüze geldik. Tabii artık ilk heyecanlar geride kaldı. Ben de eski kafalı bir herifim. O sebeple benim koordinatlar biraz geride kalıyor. İşte sorular ve düşünceler:

1. Daha bugün Bioshock Infinite'i bitirdim. Ne kadar da ince ve katman katman işlenmiş bir oyun, değil mi? Battlestar Galactica'yı bitirdiğimde de benzer hissetmiştim.

2. Sanitarium ne de baba oyundu. Devamı gelmeyecek de olsa insan istiyor.

3. American McGee's Alice oynamayanlar hemen oynasın. 2000 yapımı ama tasarım, ses ve müzikler efsane. Oynanıştaki kütüklüğü göz ardı ederseniz hâlâ rahat oynanır.

Aklıma gelenler bu kadar ama gönderdikten sonra "tüh be, şimdi hatırladım» diyeceğim şeyler olacak kesin. Onlar da sonraki sefere.

Görüşmek üzere. *-Yalçın Özveren*

Yo!

Her eski oyuncu geçmişin nostaljisi içinde değil bea. Ben değilim pek mesela. Daha doğrusu şöyle; eskinin efsane oyunlarını ikiye ayırıyorum. İlk kategoridekiler zamanı için efsane olan, daha sonra daha iyisi yapılanlar. Onlara saygım sonsuz olmakla beraber nostalji yapmaktansa yeni ve daha iyi olanların tadını çıkarmaya bakıyorum. İkinci kategoridekiler de türü veya tarzı gereği zamansız klasikler. Baldur's Gate, Vagrant Story vs. gibi. Onlara da zamansız olduğu için "eski" ve "nostaljik" gözüyle bakamıyorum, her daim oynanmak için kenarda duruyorlar. Yakın zamanda bir FF9 patlattım mesela, misler gibi oldu.

1. *Bioshock Infinite dediğin gibi katman katman işlenmenin yanında eşeledikçe daha ne biçim detayları fark ettiğin bir oyun. Birkaç yıl önce bu konuda çok detaylı bir yazı hazırlamak için araştırma yaparken bulduklarıma dibim düşmüştü resmen. Mesela oyunda sıkça 122 sayısının gözüne sokulduğunu fark etmiş miydin? Bir dahaki sefere dikkat et bak. Daha başta Columbia'ya çıkarken çaldığın çanların 1-2-2 şeklinde olmasından tut Lutece'lerin yazı-tura deneyinde 122 çentik olmasına kadar buna benzer çok çılgın detaylar mevcut. -C*



Topluca merak ederiz OGZ'de: Böyle mi uyuyorlar yoksa her gün giyinip soyunuyorlar mı?

2. Valla ben macera gibi durağan tarzları çok sevmiyorum, ona rağmen Sanitarum'u gaza gelip oynamış, hayran kalmıştım. Can bence daha güzel över ama:

Mother is good, Mother is the way! Sanitarium gerçekten de güzel oyundu ama ne yazık ki yeni sistemlere karşı çok arkadaş canlısı değil. En son birkaç yıl önce tekrar yükleyip oynamaya çalıştığımda sonlarına doğru çökmüştü ve devam edememiştim. Bir onun Remastered'ı eksik kaldı, onu da bir güncelleyip aynen yapsalar yine oynarız aslında. - C

3. *Hikâyesi güzel ve çekici olan oyunlarda oynanış ne kadar kütük olursa olsun sineye çekiyorum ben. Alice de dediğin gibi güzel bir örnek buna. Klasik hikâyelere böyle çarpık ve daha karanlık yorum katma işi de tam bana göre zaten, bayılıyorum o tarz senaryolara. -C*

Arayı çok açma o zaman, hatırladığın şeyleri yapıştır gelsin. Görüşürüz.

BAĞIMSIZ OYUNLARA HAYIR

Merhaba OGZ ekibi. Geçen ay maile cevap verip bi de dergide yayınladığınızdan dolayı gaza gelip bir daha yazıyorum.

1. Bence bağımsız oyunlar başta "bu da benim oyunum işte" gibi bir şeydi ama şimdilerde «bağımsız korku oyunu yaptım 50 lira verin" oldu sanki, siz ne düşünüyorsunuz? Bence bağımsız oyunların cırkı çıktı. Google Play ve App Store berbat, birbirinin klonu, sözde «bağımsız oyunlarla" dolup taşıyor. Minecraft bambaşka bir olay, bağımsız başlayıp modlar ve Youtube gibi şeylere bağımlı oldu, Youtube denen sitenin de içine etti resmen. Sizin düşünceniz nedir?

2. Minecraft, stres çarkı ve "çelınç" olmayan bir Youtube nasıl olurdu sizce?

3. Dergi ofisinde yemekler dışardan mı söyleniyor yoksa birileri yemek yapıyor mu?

4. Ölümcül yaz sıcaklarında nasıl hayatta kalıyorsunuz?

Fazla uzun olmamıştır umarım, uzattıysam kusura bakmayın. -Göktay Kan

Selamlar Göktay, işte istediğimiz arada gaza gelip mektup yazmalı Selam OGZ ruhu bu!

1. Ama ne yaptın Göktay, ne yaptın... Koskoca bağımsız oyunlar külliyatını

Anket







"SON DÖNEMDEKİ ÜÇ HAYAL KIRIKLIĞINDAN EN GÜZELİ, EN KALİTELİSİ HANGİSİYDİ?"

%20 Mass Effect: Andromeda

%35 CoD: Infinite Warfare

%45 Mafia III

→ BAŞKA NE DEDİLER?

01 IW gayet güzel bir senaryoya sahipti ve uzun sürüyordu, sadece silah dengelemeleri kötü. @Baha Kolsal

02 Andromeda kötü bir oyun değil ama geçmiş oyunlar efsane, onun altında ezildi. @Cem Demir

03 Oynanış olarak Mass Effect, hikâye olarak Mafia III, totaldeyse kazanan Infinite. @Enes Ataman

04 Mafia III tabii ki. Seriden ayrı olarak düşündüğünüzde gayet başarılı, seriyle düşündüğümüzde bile o dönemi çok iyi bir şekilde yansıtmış. @Berke Bölükkaya

05 1 ila 10 arasında ise oyunun her şeyiyle güzelliği, diğerleri 4-5 iken ME: Andromeda 100 falan, orijinal ME üçlemesi de 10 üzerinden 500 falan. @Çağlayan Karagözler

→ "GAMESCOM'DA YAYINLANA VİDEOLARDAN/OYUNLARDAN EN BEĞENDİĞİNİZ HANGİSİ OLDU?"

Pek ilgi ve alakam yokken ve ilk oyunları oynamamışken, Mount & Blade II: Bannerlord. @Efe Şimşek

FIFA 18 ve Biomutant hoş duruyor. @Mehmet Efe Mahmut

Onu bunu bilmem de yeni Rainbow operatörü ayaklı meteor. @Baha Kolsal

World of Warcraft 7.3 yaması Shadows of Argus <3 @Oğuzhan Tp

Eycof'u sayarsak... @Ekin Ersan

AC: Origins tabii ki de! @Rıza Ulu

→ @OYUNGEZER: EEE? TARIK DA TAŞINDI İZMİR'E GİTTİ. BİZ DE OFİSİ BİR YERE TAŞISAK YA? (BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU)

Tarık'ların yeni evinde kaç oda vardı? Birine sığışırız ya ne olacak.. **@pebblesinmymind**



Yeni Zelanda'da bi köy varmış. Bi' film için mi ne yapmışlar tam bilmiyorum ama orası olmaz mı? **@gizemsedef**



Mars'a koloni projesini bekliyorum ben. **@omerakdag**



yerin dibine soktun iki dakikada ^_^ Şahsen ben bağımsızdan çok AAA oyun insanıyım ama birçok amatör geliştiricinin veya küçük stüdyonun durmadan şahane yapımlarla şenlendirdiği bağımsızlar dünyasına da dört elle sarılmalıyız bence. Ama senin kast**ettiğin galiba daha çok mobil oyun dünyası, orada daha bir haklısın. Yani çok kaliteli bağımsız mobil oyunlar da var elbette ama mobil dünyada bunların oranı PC/konsol dünyasında olduğundan çok daha az. Bir tane tutan bir şey olmayagörsün beş milyon tane klonuyla doluyor her yer. Minecraft'ın biraz haksızlığa uğradığını düşünmüşümdür yalnız hep. Oyuncu topluluğunun durumu ayrı mesele ama daha çok küçük yaştaki oyunculara hitap eden ve bu oyuncuların yaratıcılığına çok olumlu katkı yapan, eli yüzü düzgün bir oyun bence Minecraft.**

2. Yani YouTube dediğin sen nasıl istersen öyle olan bir yer. Şahsen ömrümde bir tane bile stres çarkı videosuna denk gelmedim, bana Cowboy Bebop'ın bitiş şarkısını falan öneriyor genelde ^_^

The Real Folk Blues iyidir ama şimdi (bana da hiç stres çarkı falan denk gelmedi bu arada) - C

3. Hatice ve Ayşe ablalarımız gibi aşmış insanlarımız var ofiste. Neden bu kadar az zayıf insan var sanıyorsun Oyungezer'de?

4. Pek başaramıyoruz doğrusu. Ofiste klima da benim tersime doğru esiyor, cam kenarında barbekü oluyorum. Umuyorum patronlar bir gün "gündüz uyuyup gece mesai yapalım" teklifimi ciddiye alır.

Hiç de uzun olmamış, böyle devam ^_^

ÇAK Bi' BEŞLİK

(Bu yazı hiçbir imla kuralı ya da noktalama işareti içermemektedir, Ömer abinin burada bir katliam yapması önemle rica olunur).

(Bu yazı aşırı gereksiz bilgilere de ev sahipliği yapmaktadır, bunları gecenin yarısında yazıyorum, Ömer abinin aynı katliam zevkini 2 kere yaşaması önemle rica olunur).

Selamlar Ömer Abi, konuk olarak Can abi, FF8 oynamışlar ve diğerleri :) Şubat ayından beri beni her ayın 5'i koştur koştur Migros'a gönderiyorsunuz, ben de bir şeyler yazıp bedelini ödettireyim dedim. Birkaç tane naçizane sorum var, artık sorayım da rahatlayayım.

1.TÜRKÇE DİL DESTEĞİ!!!!! Bana göre bir oyunun hikâyesi gerçekten hikâyesiyle ölçülmez, o oyunun Türkçe dil desteği olup olmamasıyla ölçülür. O kadar çok eser var ki biz İngilizcesiz Türkler olarak hikâyesinden mahrum kaldığımız, bu insanlar oyunları Türkiye içinde de pazarlıyor, dağıtım firmalarıyla anlaşıyor ama neden dil desteği zerre umurlarında değil, bilginiz var mı?
2. Bir strateji oyunları aşığının oğlu olarak oynadığım oyunları çok tekdüze buluyorum DMC ile



Dota ve LoL sadece :(Ama kendimde denemeye değer bir tür buldum hissini de pek yakalayamadım. Bana önerebileceğiniz yeni türler var mı? (Persona'nın yeri başka)

3. Animelere yeni başladım ve şimdilik bitirdiğim seriler Naruto, HxH, One Punch Man, Scum's Wish (sayenizde), Tokyo Ghoul oldu. Şu tarafa doğru kaptır git dediğiniz seri var mı?

Şimdilik yazacaklarım bu kadar, mektup azlığı gördüğüm her ay bir tane patlatacağım. Can abi Lorekeeper ne bilmiyorum ama yanımdaki arkadaş "oha sahibiymiş" dedi. Selamı var sana. Bu arada 4 sayfalık küçücük anime bölümümüzü imha etmeye çalışanlarla itina ile vs atılır.

Sevgilerle. *-Enes Dağ*

Ah ah, zaten Selam'a gelen mailleri önce bir Word'e kopyalıyorum, sonra 1-2 saatimi imlayı düzeltmekle harcıyorum. Alıştım ben önemli değil, önemli değil... Ühü...

1. Öncelikle geçtiğimiz ay yazdığım köşe yazısını bir okumanı rica ederim. Oyunların İngilizce öğrenmek için muhteşem şeyler olduğunu düşünüyorum şahsen, eğer dili çok ağır değilse, tamamını anlayamayacak bile olsa oyunları İngilizce oynamayı tercih etmeli bence bir insan. İngilizcenin önemi konusuna ise pek girmeyeyim şimdi ama özet olarak İngilizce bilmiyorsan kendini dünya üzerindeki tek bir kültürle ve yalnızca çevrilen eserlerle sınırlamış oluyorsun. Dediğin konuya gelecek olursam da... çok adaletsizce bir yaklaşım bu be Enes... Evet keşke her oyun Türkçeye çevrilse, İngilizce öğrenme derdi olmayan ileri yaştaki oyuncular da rahatça oynayabilse vs. ama bir de yapımcı tarafından bak. Dünya üzerinde aktif olarak konuşulan yüzlerce dil var. Türkçe 24. en çok konuşulan dil. Yani bütün dillere çevirmeye kalksalar oyunun yapımından daha fazla zaman ve emek isteyecek. Oyun çevrildiği zaman o çevrildiği dili konuşulan ülkede masrafı karşılayacak kadar çok satacak diye bir garanti de yok ayrıca. Türkiye büyük bir oyun pazarı olduğundan giderek artıyor Türkçe desteği sunan oyunlar, bu da şahane bir şey ama hep demişimdir: Bir oyunun Türkçe desteği olması bir artı ama Türkçe desteği olmaması bir eksi değil.

İngilizce bilgisini okulda değil de elinde sözlükle Baldur's Gate oynarken geliştirmiş biri olarak Ömer'e tüm kalbimle katılıyorum bu noktada. -C

2. Strateji türüne ilgin varsa bir Total War'a, Civilization'a, XCOM'a falan göz at da günün şenlensin ^_^ Başka bir türe dalmak istiyorsan da tabii kendi sevdiğim türü önereceğim, ne sandın? Doğu yapımı olsun, Batı yapımı olsun RYO'lara girişebilirsin. The Witcher III ideal olur mesela senin için, Türkçesi de var hem istersen.

3. Derdin kaptırıp gitmekse kenarda her zaman için 800 bölüme merdiven dayamış One Piece var. Mangası mükemmel gitse de bir yerden sonra tek manga bölümünü tek anime bölümüne yaymak gibi iğrenç bir huy edindi, tadı kaçtı ama oralara gelene kadar yüzlerce bölümlük inanılmaz bir macera seni bekler. O gözünü korkutursa Fullmetal Alchemist'e kesin göz at derim. Ağır efsanedir.

Yukarıdaki cevaplardan birinde de demiştim, Fullmetal Alchemist: Brotherhood açık ara favorim. Onun dışında ne önersem diye şöyle bir düşündüm, aklıma çok bir şey gelmedi. Sonra yakın zamanda neleri tekrar izlediğimi düşündüm, hep mecha'lardan gitmişim. Yine de tavsiye edeyim dedim: Gundam 00 ve Tengen Toppa Gurren Lagann.

Lorekeeper.net benim oyun hikâyelerini topladığım bir websitesi; aslında tam senin yukarıda istediğin şeyi yapıyorum bir nevi. Takip edemediğin ya da anlayamadığın bir oyun hikâyesi olduğunda girip bakabileceğin bir oyun kütüphanesi yani. Mesela The Witcher 1 ve 2'yi oynamadın ama direkt The Witcher 3'e mi geçmek istiyorsun? Sitede The Witcher 1 ve 2'nin çok detaylı özetleri var, hatta daha da ötesinde oyunlarda anlatılmayan ve kitaplarında geçen olayların derlemeleri, Ciri'nin kitaplardaki maceralarının özeti var. Onları okuyup direkt The Witcher 3'e hazır hale gelebiliyorsun. -C

Bizden de sana sevgiler, görüşürüz.

İNSAN SEVDİĞİNE İSYAN EDER

Merhaba Oyungezer dergisinin bizden yazarları.

Hazır elime Can Arabacı gibi bir lore üstadı geçmişken sorularla kafasını ütülemezsem içimde bir ukde kalır. İsyan mevzusuna sonra geleceğim.

1. Önce normal sorular; Assassin›s Creed: Origins M.Ö. 48 yılında geçmesine rağmen Temp-

lar'ların orada ne işi var? Adı üstünde milattan önce, yani Hristiyanlık yok. Ne işleri var Mısır'da?

2. SPOILER UYARISI!!! 3-2-1... The Witcher III'ün sonunda Ciri kuleye girince nereye gidiyor? Nasıl White Frost'u mağlup ediyor, sonuçta White Frost bir büyü, eğer büyüyü yapan Wild Hunt yok olduysa büyü nasıl hâlâ aktif?

3. Aranızdaki mühendisler nasıl geçiniyor? Sadece yazarlık mı, hem mühendislik hem de yazarlık mı yapıyor? Mesela Hazal, Ares gibi.

4. Hayırlısıyla YGS-LYS sınavlarını atlatayım sırf senin için Ömer, Dragon Age: Inquisition oynayacağım.

5. Şimdi geldik isyana. *The Witcher III*'ün son yamasını yükledim, oyuna Türkçe seçeneği geldi, iyi güzel lakin ek paketler Türkçe değil, ek paketlerin altyazıları yok, konuşma seçenekleri yerine saçma sapan şeyler yazıyor. Ey CD Projekt RED lafım sana: Çeviri ekibinde mi suç, yoksa sende mi? Ben *The Witcher*'ın dünyasına âşık olayım, oyun Türkçe olmuş diye NG+ yapayım, sen de hevesimi kursağımda mı koyacan?

Sorular bu kadar, isyan sonsuza kadar. Elbet bu kadar güzel bir dergi yapıp benim gibi etrafında oyun konuşacak fazla insan olmayanların yalnızlığı giderdiğiniz için bir teşekkürü borç bilirim. Böyle devam edin, ben de her ay babama dergiyi aldırmak için kafasını ütüleyeyim.

Hayaller ve hayatlar arasındaki uçuruma yuvarlanmamanız dileğiyle. -Serkan Burak Örs

Sana da merhabalar Serkan Burak.

1. *Bizim bildiğimiz anlamda Templar düzeni muhtemelen oyunda olmayacak. Ya da eğer olacaksa bile resmi olarak Templar diye bilinmeyecekler diye düşünüyorum. Zira oyun Assassin tarikatının kuruluşunu anlatacak ama Darius'un tarihteki gizli bıçakla ilk suikast yapan kişi olarak kayıtlara geçtiğini biliyoruz ve bu kayıtlar da tarih olarak yine M.Ö. 48'den önceye dayanıyor. Kısacası resmi olarak Assassin ya da Templar tarikatları oluşmadan önce de onların ideolojilerini taşıyan kişiler vardı ve organizasyonların oluşması tarihte çok daha sonra gerçekleşti gibi bir açıklama olacak muhtemelen. -C*

2. *White Frost bir büyü değil, doğal bir fenomen aslında. Kitaplardaki versiyonu bir nevi Witcher dünyasını günümüz dünyasına bağlıyor gibi düşünebilirsin; zira White Frost sonucunda gelen o çağa biz Buzul Çağı diyoruz. Ancak oyun bunu biraz daha farklı ele alıyor, sonuçta biraz da yoruma açık Sapkowski'nin yazdıkları. Oyuna göre çok güçlü büyüler bölgesel olarak bu fenomeni yavaşlatabiliyor. Bunu zaten oyunda da görüyoruz, Yennefer'in savaşlardaki yegane işi bu White Frost'u yavaşlatmak oluyor genelde. Ancak onu tamamen durdurmak için gereken büyü gücü muazzam ve tek bir kişide bulunması neredeyse imkansız; tabii o kişi Kadim Kan olarak da bilinen Lara Dorren'in soyunu temsil etmiyorsa. Eh, Ciri'nin önemi de burada ortaya çıkıyor. O muazzam büyü gücünü kullanarak White Frost'u sadece yavaşlatmakla kalmayıp belirsiz bir zamana değin durdurmayı başarıyor. -C*

3. Oyungezer'in yapısı şöyle: Biz ofiste dört kişiyiz dergi insanları olarak: Serpil, ben, Gizem. Bir de Tarık vardı, oyuncu değişikliği yapıp onu İzmir'e yolluyor, onun yerine Nurettin'i ofise alıyoruz bu ay. Onun dışında herkes serbest yazar. Eh serbest yazarlık da karın doyurmuyor memlekette, çalışıyor insanlar bir şekilde. Ares de Hazal da tam zamanlı olarak çalışan insanlar yani mesela.

4. Oooo süpersin. Mass Effect: Andromeda'yla adı çıkan BioWare'in aslında isteyince neler yapabileceğini bir gör.

5. Öyle bir tuhaflık oldu gerçekten, ana oyunun resmi Türkçe desteği varken genişleme paketlerinin yok. Ama müjdelemek isterim ki resmi olmayan Türkçe yamaları var kolayca indirip kurabildiğin (PC'de oynuyorsan tabii). İnternette küçük bir aramayla bulabilirsin.

Topuna isyan, hepsine isyan. Biz teşekkür ederiz asıl buralarda olduğun için. Ayrıca uçurumdan yuvarlanmak bir yaşam biçimidir. Sağlıcakla.



Abi yara bandı sormuştum sadece.



1 TL'ye Reklâm!

Bol mektuplu bir ay olduğundan hadi yine ucuz yırttınız tam sayfa Justin Bieber görselinden. 1 TL'ye dergide reklamınızı yayınlıyoruz ahali! Değerlendiriniz bu fırsatı!

Havaların ve yaklaşan süper oyunların yaktığı yetmiyormuş gibi bir de 10. yıl sayımızın yaptığı hararet var OGZ taraflarında. Selam'a bekleriz sizi de, gelin beraber pişelim, daha çok malzeme olunca yemek daha lezzetli oluyormuş.



Gelecek Ayın Misafiri

Yazılarını her ay geç verdiği için yakında kafa göz girişmeyi planladığım, çizgi roman sevdalısı, oyunlarda başarım peşinde koşma müptelası Onur Kaya buralarda olacak önümüzdeki ay. Kendisine benim yerime de sövünüz.



BUĞRA ÖZKAN

DOTA 2
THE INTERNATIONAL 2017

9 milyon 998, 9 milyon 999...

Çok para. 10 milyon dolar, çok para. Bugüne kadar eSpor alanında verilmiş en yüksek ödül. Üstelik bu miktar dağıtılan paranın tümü bile değil! 1. sırayı alan takımdan, 18. sırayı alan takıma kadar tüm takımların en az 60 bin dolar aldığı bir turnuva düşünün. Toplam ödül havuzunun 24 milyon dolar olduğu bir turnuva düşünün.

Çok para.

Bu yıl 7.'si düzenlenen Dota 2 Ti (The International) etkileyici bir izlenme sayısı ve ödül havuzu ile her yıl olduğu gibi eSpor gündeminin tepesinde oturdu. Yaklaşık 10 milyon kişinin oyun içinden ya da Twitch üzerinden izlediği turnuvanın bu yıl da heyecan dolu geçtiğini söylemek hakkını vermeye yetmez. Geçtiğimiz yıllarda metaya sıkı sıkıya bağlı olarak kahramanlarını seçen takımları bu yıl biraz daha esnek gördük örneğin ve bu değişiklik çok güzel sahnelere sebebiyet verdi. Bu esneklikte takımların birbirlerini tam çalışamamış olmasının bir etkisi var mı bilmiyorum ancak turnuvanın sürprizlerle dolu olmasına ön ayak olduğu kesin.

YÜKSELENLER VE DÜŞENLER

Geçtiğimiz yıl kimsenin ne favori ne de güçlü olarak gördüğü *Wings Gaming* bu turnuvada yoktu. O turnuvadan bu turnuvaya gelene kadar takım isim değiştirdi, sonra da dağıldı. Çin standartlarına göre kazandıkları paranın astronomik oluşundan olsa gerek, takım oyuncularının kimisi "ara" vermeyi seçerken kimisi de emekli oldu. Turnuvanın sürpriz kötüsüyse *Evil Geniuses* oldu. Hayal kırıklığı yaşatan ve çoğu kişi için de sürpriz olan performansları benim gibi hayranlarını üzdü zira takım grup aşamasında 11'e 5'lik etkileyici bir performans göstermiş, "Kupayı ikinci kez alırlar mı?" sorusunu sordurmuştu. Gelgelelim sonuç hiç de beklenildiği gibi olmadı. Bunda **Fear**'ın oyunculuktan koçluğa geçişte yaşadığı acemiliğin payı olabilir.

Bu iki takım dışında aslında beklenenin dı-

şında kötü performans gösteren takım olmadı ancak beklenenden iyi performans gösteren ve bu konuda yıldızlaşmış iki takımımız var: *Newbee* ve *Team Liquid*.

Newbee'yi geçtiğimiz sene çok etkili gösteremiştik. **Chuan**, **Mu** ve **Hao**'nun kötü performansları, üst ve orta koridorda *Evil Geniuses*'ın en güçlü yanlarıyla karşı karşıya gelince turnuvadan elenmişlerdi. Bu elenme takımda bir sarsılmaya sebep olmuştu. **Chuan**, **Mu** ve **Hao** takımdan ayrıldı; **Mu** emekli oldu, **Chuan** ve **Hao** ise *Vici Gaming*'e gitti. Bu ayrılıkların ardından orta koridora **Sccc**, carry rolüne **Moogy** ve support rolüne **Faith** gelerek takımı neredeyse baştan sonra yenilediler. Yeni üyeleriyle şaha kalkan *Newbee*, 11-5'lik iyi bir seriyle gruptan çıktıktan sonra önce *EG*'yi alt kademeye attı, ardından da eski şampiyon *Invictus Gaming*'i yenerek yarı finalde LGD'nin sponsor olduğu bir başka takım olan *Forever Young*'ın rakibi oldu. Bu maçtaki üç karşılaşmanın tümünde **Moogy**'nin Bloodseeker alması biraz tartışmaya sebep olduysa da inatlarında ne kadar haklı oldukları üçüncü oyunda **Sccc**'nin de Shadow Fiend'a geçmesiyle ortaya çıktı. **Sccc** ve **Moogy**'nin harika performanslarıyla **Newbee** finale yükseldi.

VE NEWBEE'NİN BÜYÜK RAKİBİ...

Team Liquid'se turnuva boyunca itilip kakıldı desek yanlış olmaz. Gruplarda sergiledikleri 13-3'lük seriye rağmen üst kademede *Invictus Gaming*'e yenilip alt kademeye düştüler ve orada karşılaştıkları *Team Secret*'la kıran kırana mücadele ettiler. Herkes bu aşamada kaybedeceklerini düşünüyordu ancak *Team Liquid* iyi bir taktiksel anlayışı beklenmedik kahramanları seçme huylarıyla birleştirerek düşmesini bekleyenlere "daha değil" dedi. Bir sonraki turda *Virtus Pro*'yla karşılaşan takım, tam 103 dakika süren ilk oyunda Tier 4 kulelerini de kaybetmesine rağmen muhteşem bir dönüşle kazanarak kolay kolay elenmeyeceğini gösterdi. Serinin ikinci oyunda **VP**'nin Venomancer ve Necrophos'una engel olamayınca tökezleyen Liquid, üçüncü ve son oyunda **Miracle**'ın harika Antimage performansıyla neredeyse 30.000 altın farkla rakibini adeta ezip geçti. Finale giden yolda *LGD Gaming*'i de sorunsuz geçtikten sonra bir başka LGD sponsorlu *Forever Young*'ı da eleyip şampiyonluk için son adımını atmak üzere sahneye çıktı *Team Liquid*.

Kağıt üzerinde karşılaşma neredeyse tek taraflı gözükse de gerçekte durum hiç de öyle değildi. İlk oyunda orta koridorda **Sccc**'yi durdurmakta zorlanan *TL*, **gH**'in Slardar'ı ile harika bir ikili haline gelen **MATUMBAMAN**'in Lifestealer'ı ve **MinD_ContRoL**'un yerinde durmayan Nature's Propheti'yle ortadaki ufak mağlubiyetine rağmen kazanmayı başardı. İkinci oyundaysa epey

TURNUVA GENELİNDE BEKLENTİLERİ KARŞILAYAMAYAN TEAM LIQUID SONUNDA ZAFERE UZANMASINI BİLDİ.

zorlanacaklardı. **Sccc**'nin yine orta koridorda *TL*'e verdiği rahatsızlık sıkıntı verici boyuttaydı. Gelgelelim rakipleri *Newbee* de **Moogy**'nin Antimage'ini oyuna sokmakta çok geç kaldığı için, ölmek bilmeyen **Miracle**'ın Alchemist'i Necrophos'le birleşerek cezayı kesti. Bu oyunun en ilginç yanı oyunun neredeyse %75'lik kısmının gerek altın, gerekse tecrübe bakımından *Newbee*'nin üstünlüğünde geçmiş olması. İlginç olmayan kısmıysa bu hikâyeyi sonraki oyunda da görmüş olmamız.

Üçüncü oyun, *TL*'nin karakterini yeniden gösteren oyun oldu. İlk iki kahraman seçiminde destek kahramanlarını seçip, son seçiminde darbeyi indirecek tercihi yaptılar: Juggernaut. Liquid tüm turnuva boyunca yaptığı son seçimlerle olay oldu neredeyse ve bu da farklı değildi. Ne yorumcular, ne seyirciler Juggernaut seçimini beklemiyordu zira karşı takımdaki Magic Damage üstünlüğü yüzünden herkesin beklentisi Huskar üzerineydi. Ben bile bu seçimden başlarda şüphe duydum zira üst kanatta Juggernaut istediği miktarda "kasamıyor" gibiydi. Ancak oyunun ortalarına ve sonlarına doğru karşı tarafın kilit isimlerini Roshan ve Radiant Secret Shop çevresinde yerle bir edince kendine gelecekti.

Newbee direnmeye çalıştıysa da Lich'in Chain Frost'u, Juggernaut'un Omnislash'ı ile birleşince karşı koyamadılar ve üçüncü oyunla birlikte finali kaybettiler.

SENEYE DAHA DA BÜYÜK ÖDÜLLERE

Team Liquid'in hikâyesinde **KurokY** ve **gH**'ın da özel bir yeri olmalı. Kaptan olarak son seçimleriyle takımının gidişatını değiştiren **KurokY** ve ilk kez "The International"a katılan ve oynadığı harika support rolüyle **gH** başarının mimarlarıydılar. Her ne kadar **MinD_ContRoL**, oynadığı Nature's Prophet'le dikkat çekse de ben takımın yıldızları olarak bu ikisini görüyorum.

Sonuç olarak Ti 7, ucundan MOBA'yla ilgilenen herkesin izlemesi gereken bir turnuva oldu. Meta'nın katı bir şekilde uygulanmamış olması, kahraman çeşitliliğine sahip *Liquid* ve *Newbee* gibi takımları zirveye taşıdı. Mükemmel refleksler, geri dönüşler ve şaşalı düşüşler izledik. Bir de 10 milyon doların 5 tane oyuncuya gittiğini gördük, o içimde bir iki vazoyu kırdı. Zaten sonrasında "Ben hayatım için n'apıyorum ya?" diye düşünüp, hüznümü Total War: Warhammer'da çıkardım.



Team Liquid bileğinin hakkıyla kazandı.



BU AY *Ne oldu?*

BİR GAMESCOM'U DAHA GERİDE BIRAKTIK. AMAN AMAN GÜZEL GEÇMESE DE GÜZEL DUYURULAR OLDU GENE AMA ONLARIN AYRINTILARINI GAMESCOM DOSYACIĞIMIZA SAKLADIK, BURADAYSA YALNIZCA ÜSTLERİNDEN ŞÖYLE BİR GEÇECEĞİZ. BUNUN DIŞINDA HIZ KESMEDEN AÇILMAYA DEVAM EDİLEN DAVALAR, GELECEĞİ BELİRSİZ PROJELER, İLGİNÇ TURNUVA HABERLERİ VE DUDAK UÇUKLATACAK FİYATLARLA DOLU BİR AY OLDU AĞUSTOS.

TARIK KAPLAN



1 Malum bu ay Gamescom vardı, sürüsüne bereket oyun duyuruldu haliyle. Hemen önemlileri sıralıyorum: **Final Fantasy XV** PC ve mobil için iki yeni sürüm duyurdu, **Anno 1800** seriyi yeniden geçmişe döndürecek, eski Just Cause yapımcıları açık dünya özgün bir oyun olan **Biomutant**'ı tanıttı, **Age of Empires 4** geliyor ve 2 ile 3'ün remastered sürümleri de çıkacak ve Planet Coaster yapımcılarından dinozor parkı kurma oyunu **Jurassic World Evolution** gelecek yaz bizlerle olacak.



2 Ubisoft'un düzenlediği **resmi bir For Honor turnuvasında** bir oyuncu, oyunda uzun zamandır bilinen bir bug'ı her maçta kullanarak birinci oldu ve 10 bin dolar para ödülünü alıp gitti. İşin komiğiyse şirket yetkilisinin oyuncuyu tebrik ederken "yakında oyun stilini değiştirmen gerekecek" demesi. Yani gayet farkındalardı ve bir şey yapmadılar.

3 Valve yıllar sonra yeniden bir oyun yapma kararı verdi ve bu oyun **DOTA kart oyunu** olacak. Tahmin edersiniz ki duyuru videosu hiç hoş karşılanmadı: ***tinyurl.com/ogz-119-valve***



4 Valve artık **oyun yapımcılarına otomatik olarak istedikleri kadar kod yollamayacak**. Bunun sebebiyse bazı çakal bağımsız oyun yapımcılarının yaptıkları kötü, satmayan oyunlar için Steam'den aldıkları kodları diğer sitelerde ve bundle paketlerinde kullanarak Steam'e para kazandırmadan servislerini kullanmalarıymış. Bundle siteleri ve üçüncül parti satış yapan siteler güvende ama, telaş yok.

5 **Xbox One X**'in çıkış tarihi ve fiyatı açıklandı… ama açıklanmasa daha mı iyiydi? Yurtdışı satış fiyatı 500$ olan konsol ülkemizde **2900 TL**'den satışa sunulacak. Çıkış tarihiyse 7 Kasım ama şimdiden ön sipariş verebiliyorsunuz. Vergiler falan evet de, 2900 gerçekten çok değil mi?



6 Çıkış tarihi ertelenenlerde bu ay: **Crackdown 3** önümüzdeki yıla, **Hello Neighbor** 8 Aralık'a ertelendi. O kadar da çok erteleme yokmuş ya, uzaktan çok görünüyordu.

7 Oyunlara açılan davaların kesmediği kimseler için şirketlere açılan davalara geçelim. Konsol üreticisi **Gamevice** (evet, öyle bir konsol üreticisi varmış), **Nintendo Switch** konsolundaki ekran ile d-pad'i ayırabilme özelliğinin kendilerinden çalındığını iddia ederek dava açtı. Muhtemelen kazanamayacaklar tabii...



8 Blizzard'ın **Battle.net** ismini değiştirme kararı topluluk tarafından hoş karşılanmayınca şirket geri adım atarak yeni ismi **Blizzard Battle.Net** yapmayı uygun gördü. Yaşasın… yani, galiba?

9 Call of Duty'nin yeni oyunu WW II'yi heyecanla beklemeyen, ama CoD'suz da duramayanlar için (?) tatlı bir proje, **CODumentary** geliyor. Kendisi oyunların yapımını anlatan bir belgesel olup seriyle alakası olmayan **Devolver Digital** tarafından hazırlanıyor. 19 Eylül'de bizlerle buluşacak.





10 Kickstarter'ın başarısız projelerinden biri olan **Unsung Story**, yapımcısı Playdek'in projeyi yıllarca süründürdükten sonra yapamayacağını kabul etmesiyle birlikte **Little Orbit** isimli bir başka stüdyoya devredildi. Little Orbit, oyuna tamamen sıfırdan başlayacak ve Kickstarter'da kazanılan paranın hiçbirini de almadan bu işe girişiyor. Zorlu bir yol kendilerini bekliyor, neler olacak göreceğiz.

15 Yeni oyunlardan sonra sıra çıkış tarihlerinde! **Horizon: Zero Dawn**'ın ek paketi Frozen Wilds 7 Kasım'da, **Stardew Valley**'in çok oyunculu modu 2018 başında, **Guild Wars 2** ek paketi Path of Fire 22 Eylül'de, **The Crew 2** 16 Mart 2018'de, **Football Manager 2018** ise 10 Kasım'da çıkacak.

15 **Bioware Montreal ekibi EA Motive** ile birleşiyor. Andromeda'nın istenen başarıya ulaşamaması ekibin bu akıbetinde etkili oldu mu bilemiyoruz ama pek çok yeni pozisyon da açılacakmış. Şansını denemek isteyenler (ve yüz animasyonu yapabilenler) başvursun bence.

17 **League of Legends** Türkiye Büyük Finali 2017 Ülker Sports Arena'da 19 Ağustos'ta yapıldı ve yeni şampiyon **1907 Fenerbahçe Espor** oldu! Finalde BAUSuperMassive'le karşı karşıya gelip 3 oyunda işi bitiren Fenerbahçe, böylece ilk kez Dünya Şampiyonası için mücadele edecek.

11 Üçüncü sayfa haberi gibi olacak ama, Amerika'nın Minnesota Eyaletinde bir adam **Magic the Gathering** oynadığı arkadaşını sinirlenip **7 kez bıçaklamış**. İşin sevindirici yanı bıçaklanan kişinin ölmemiş olması ama değer miydi yavrum?



12 **Playerunknown's Battlegrounds** 8 milyondan fazla sattı, en çok satan erken erişim oyunu oldu, Valve oyunları haricinde **Steam'de aynı anda en fazla oynanan oyun** oldu. Ama ben hâlâ sevmiyorum kendisini. Hıh.



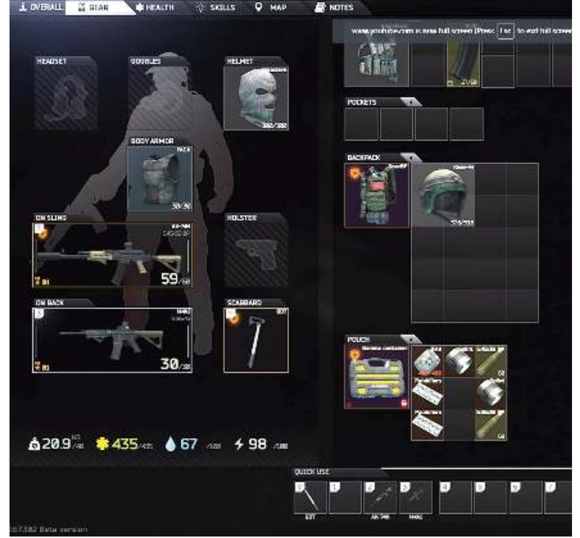
13 Bu ara oyunlara açılan davalar çok popüler. Futbolcu Edgar Davids'in, stilinden açıkça esinlenen bir LoL kostümü yapan **Riot'a** açtığı dava lehine sonuçlandı. Riot Games'in bu kostümün satışlarından kazandığı paranın belli bir miktarını tazminat olarak ödemesi bekleniyor.





OYNADIK!

Oyunun şimdiden tamamen çözdüğü konuların başında silah modifikasyonları geliyor.



ESCAPE FROM TARKOV

Azı zarar çoğu ziyan

BUĞRA ÖZKAN

Sanıyorum "hype" konusunda söylenecek en doğru cümle budur ve *Escape From Tarkov*, bu baremin "az" kısmında. Nedenini bilmiyorum, belki de son zamanlarda çıkan en özelleştirilebilir ve silah kullanımı en gerçeğe yakın oyun ancak bekleyeni o kadar da fazla değil. Bunda bazen *PUBG*'nin etkisi var gibime geliyor. *Tarkov*, uzun zamandır kapalı beta süreçleriyle kendini geliştirmeye çalışırken, *PUBG* Steam üzerinden erken erişim seçeneğini kullanıp en çok satan oyunlardan biri haline geldi ve bu iki oyun arasındaki fark, aslında oyuncu milletinin neleri tercih ettiğini açıkça ortaya koyuyor: Oyuncular daha kolay oynanabilir oyunları tercih ediyor.

Benzer durumu tüm askeri FPS oyunlarında görebiliriz. *ARMA* ile *Battlefield* karşılaştırması yaparsanız da aynı sonuca varırsınız. Daha adanmışlık gerektiren, daha gerçekçi simülasyonlar her daim daha az oyuncu kitlesine sahip olmuştur ve *EfT* (kısaltmaya gel -T.) bu alanda *ARMA* seviyesine ulaşabiliyor. Kimileriniz kızabilir "*ARMA* daha üstün" diye. Değil. *ARMA* serisinden kullandığınız araçları çıkarır ve piyade savaşını değerlendirirseniz *Tarkov* ile eş değer bir yapıda olduğunu görürsünüz. Kaldı ki, *Tarkov* atmosferi gereği bana kalırsa daha da gerilim yaratan bir oyun.

GERGİN BİR DENEYİM

Tarkov'un bu gerçekçiliğinin arkasında tatmin edici silah kullanımı ve harika ses yönetimi var. Silahların tepmeleri, sesleri ve bu seslerin etraftaki nesnelerle etkileşimleri gerçeğe çok yakın ve alıştığınız zaman çok ama çok tatmin edici. Her adımınızı silahınızda kaç mermi kaldığını ya da iki adım öteden bir başkasının silahından ufak bir şarjör değiştirme sesi gelip gelmediğini merak ederek geçiriyorsunuz, çünkü bu oyunda ne "minimap" var, ne de kaç merminizin kaldığını gösterecek bir arayüz. Şarjörü çıkarıp durumuna bakmak ya da neredeyse duracak kadar yavaş yürüyüp sesleri dinlemek zorundasınız. Adım attığınız yere de dikkat etseniz iyi olur zira bazı yüzeyler (örn. balçık) yavaş yürüseniz bile inanılmaz düzeyde ses çıkarıyor.

Oyunda şu anda iki farklı karakter seçilebiliyor: Haydutlar (SCAV) ve askerler (USEC). Haydutlar rastgele silahlarla haritaya bırakılan yerel halk. Üstü başı için para harcamanız gerekmiyor ancak asker, sizin adamınız. Sizsiniz. Sahip olduğunuz her silah, her kuruş bu adamın. Ölürse ve sigortalatmamışsanız üstünüzü başınızı (böyle bir şey var ancak şu an çalışmıyor sanırım) kaybolup gidiyor ve karaborsa tüccarlarından alışveriş yapıp yeniden silah almak zorunda kalıyorsunuz. Oyunun bana göre handikapı da burası. Zaten zor ve gerilim dolu olan oynanış, paranız bittiğinde (paralı alışveriş oyunda olmayacak) ne yapmanız gerektiği hakkında sorular sorduruyor. Şu aşamada anladığım kadarıyla haydut olup, bir iki kişiyi öldürmeyi umacaksınız gibi.

Karakter gelişimi yavaş ancak kararlı. Dolaştığınız her adımdan, sokakta, evde bulduğunuz her eşyadan keşfetme ya da yağmalama puanı kazanıyor ve oyun sonu öldürdüğünüz kişilere göre aldığınız puanları da üzerine ekleyip karakterinize seviye atlatıyorsunuz. Bu seviyeler yetenek ağacında kullanılmak üzere bir seviye puanı kazandırıyor ancak yetenekler sadece bu şekilde yükselmiyor. Yetenek ağacındaki her yetenek, oyunu nasıl oynadığınıza ya da oyunda hangi durumlara maruz kaldığınıza göre, tekrarlama sayısına göre artıyor. Örneğin, bıçaklamayı çok yaparsanız, yakın mesafe silah becerileriniz de ona göre artıyor.

GÜÇLÜ KAPANIŞ

Kapalı beta olmasına rağmen oyunun sunabildiği detaylar açıkçası harika. Silah özelleştirme (ki oyunun en güçlü yanı) neredeyse tamamen oturtulmuş ve sorunsuz çalışıyor. Seslerde ve silahların tepkilerinde de bir hataya denk gelmedim. Tek sıkıntım, ateş ettiğim halde bazı mermilerimin adama hasar olarak yansıtılmıyor oluşu. Bunun hitbox ayarlarıyla mı yoksa netcode'la mı alakalı olduğunu bilemiyorum. Anlaması güç.

Sonuç olarak, *Tarkov*, meraklısına çok güzel özellikleri de bünyesine katıp gelecek. Müzikleri şimdiden güzel. Grafikler ve optimizasyon şimdiden çok iyi durumda. Susuzluk, radyasyon gibi hayatta kalma elementleri ancak uzun süre hayatta kalabilirseniz anlamlı oluyor, ki ben kalamadım zaten, ancak varlığı ve entegrasyonu güzel. "Zor" sevenler kesinlikle izlemeye devam etsin.

TÜR: FPS / Aksiyon **YAPIM:** Battlestate **DAĞITIM:** Battlestate Games **PLATFORM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** Belirsiz

OYUN EZER



AYIN EZENİ:
EMRE KARAOĞLU

PLAYERUNKNOWN`S BATTLEGROUNDS

Uzun zamandır çevrimiçi oyun oynamamaya yeminli bir birey olarak oyun bu kadar popüler değilken etrafımda bulunan insanlara "Abi Playerunknown's Battlegrounds diye bir oyun var çok eğlenceli gözüküyor, hadi hemen alalım!" şeklinde manipülasyon çalışmaları yaptım. Bu eylemim oldukça uzun sürdü ama bana güvenmek yerine Youtube'tan onlarca video izleyip oyunu öyle çok sevmeye karar verdiler. Daha sonra benim de iştirak edeceğimi düşünerek satın aldılar ve uyku düzenimizi katletmek için bilgisayar başına oturmaya başladık. Ama keşke başta bana güvenmedikleri gibi YouTube'a da güvenmeselerdi. Oyun başladıktan sonra çok seri bir şekilde düşüşe geçti. Evet, paraşütsüz olarak. Oyundaki hatalar bir süre "erken erişim" maskesiyle beni kandırmayı başardıysa da, hep aynı şeyleri yapmak içimi kısa sürede balon misali şişirdi.

Öncelikle oyunu bir insanın sevip sevmediğine karar verebileceği kadar yeterli bir süre oynadığımı belirtmek istiyorum. Üç hafta neredeyse aralıksız atılan maçların sonrasında zaten sıkılmaya ve kabak tadını tüm vücudumda hissetmeye başlamıştım. Aslında kabak seven biri olduğumu da söylemek isterim. Ama arkadaşlarım PUBG'ye karşı neredeyse bakire sunacak boyutta ilkel bir sevgi barındırdıkları için çok uzun süre daha aynı yerlerden eşyaları toplayıp, aynı yerlerden aynı taşıtlara ulaşmaya çalıştık. Bu maceralarımızda onlarca kez kimvurduya gittik, çok kez de elimizi kana bulamadan oyun kazandık. Evet çok fazla da eğlendik. Ama bu eğlenceye oyunun katkısı benim açımdan sıfıra yakındı. "Arkadaşlarınla oynarken çok eğlenceli oluyor abi ya" geyiği ise bence koca bir yalan. Sonuçta onlar zaten sen onlarla eğlenebildiğin için arkadaşın. Emin olun PUBG değil de batak falan oynasanız da aynı keyfi alacaksınız, zira olay oyunda falan değil.



Neyse, en başlarda yaşadığım bu tutukluğu yeni bıraktığım bağımlılığım Dota 2'ye ya da o herhangi bir çevrimiçi oyuna yeniden bulaşma korkuma bağlama eğilimindeydim. Nihayetinde PUBG de MOBA sistemli bir TPS. Oyun zaten yarım yamalak durumda, henüz giderilmemiş onlarca hatası olan bir proje. Bu kadar popülerleşmesi için tek sebep insanların egolarına hitap etmesi ve bu rahatsız edici. Hunger Games konseptini tüm FPS'lere aşılamak gibi bir misyon edinmiş olması da durumu daha beter hale getiriyor. Eh, şu anki durumuna göre fiyatı da çok yüksek. Şimdi daha oyun erken erişimde, ilerde toparlayacaklar falan düşünceleri var ama kimse toparlanmasını beklemiyor, 8 milyonu geçmiş bile satışı.

Steam gibi platformlar ağzına kadar kaliteli oyun doluyken herkesin vaktini dakikalarca boşluğa baktıktan sonra sebepsiz yere ölebildikleri, hatalarla dolu, bozuk bir tecrübeye harcaması beni üzüyor. Umarım yanılıyorumdur ama bence PUBG uzun yıllar boyunca iki kostüm, üç sakal ekleyerek ve birkaç grafik hatasını toparlayarak sevenlerini sömürmeye devam edecek.



TARIK KAPLAN

VALVE'IN ESNEK AHLÂK BEKÇİLİĞİ

Steam'in cinsellikle ilgili tartışmalı kuralları nihayet gündemde

Oyun dünyasının da tıpkı internet gibi ilk etapta görünmeyen ama bir kez girdiğinizde tavşan deliği misali giderek derinleşen, genişleyen ve ucu bucağı görünmeyen, karanlık bir yüzü var. Hafif tabiriyle cinsel içerikli, normal tabirleyse pornografik oyun piyasasının ne kadar büyük olduğunu tahmin bile edemezdim, şu anda da keşke hiç öğrenmeseydim diyorum. Neyse, konumuz bu değil. Konumuz cinselliğin oyunlardaki yansımasının ana akım oyun piyasasında, özellikle de Steam'de nasıl karşılandığı.

House Party isimli oyunu duydunuz mu? Adıyla gayet paralel ilerleyen bu bağımsız oyundaki amacınız bir partide kızlarla yakınlaşmaya çalışmak. Bu uğurda partideki insanlarla konuşuyor, kimlerle anlaşacağınızı seçiyor, tercihler yapıyor, bulmacalar çözüyor ve, eh, yatak odasına girmeye çalışıyorsunuz. Bu noktada oyunu şahsen oynamadığımı ama hakkında yeterli bilgiye ulaşmak adına oynanış videolarını izlediğimi, incelemelerini ve pek çok teoriyi okuduğumu belirtmeliyim. Geçen ayki sayımıza bakmış olanlar dergideki incelemesini de görmüş olabilir zaten. Kısaca pek başarılı bir yapım değil kendisi benim gözümde ama konusu itibariyle de tartışmaya çok açık bir yanı var. Zaten olayların temeli de bu tartışmaya açık yapısına dayanıyor.

İNTERNET ŞÖHRETİ

House Party "seks satar" sözünün doğrulandığı örneklerden biri. Özellikle YouTube, Twitch gibi platformlarda bu tarz oyunların videoları çok fazla izlendiğinden en yüksek takipçi sayısına sahip YouTuber'lar da dahil pek çok içerik üreticisi *House Party*'yi gördüğü anda kendisinden yararlanmak istedi doğal olarak. Oyun çok hızlı şekilde popülerleşti, oyuncu sayısına çok büyük etkiler etmediyse de konuşulmasını sağladı. Ve bu konuşmalar içinde oyunun yarattığı sansasyonu kullanmak isteyenlerin dışında, durumdan rahatsız olanlar da vardı. Nitekim popülerleşmesinin hemen akabinde Steam'e oyunun cinsel içeriği hakkında çok sayıda şikâyet gelmişti. Oyun çıkışını yaptıktan yaklaşık bir ay sonra Steam'den kaldırıldı.

House Party'nin yapımcısı Eek! Games'in üyeleri, bu duruma anlam veremediklerini belirtmiş konu üstünde hazırladıkları bir blog yazısında. Steam'in kendileriyle gayet nazik şekilde irtibata geçtiğini ve oyundaki pornografik içeriğin sansürlenmesi halinde yeniden Steam mağazasındaki yerini alabileceğini söylemişler. Nitekim birkaç yamanın ardından oyun çıplaklık içeren sahneleri sansürlenmiş olarak yeniden erişime

açıldı. Orijinal içeriğe ulaşmak şu an resmi olmayan modlarla mümkün olsa da, oyunun resmi sürümü sansürlü haliyle mağazada duruyor.

Şimdi, bu noktada oyunun yaptığı kural ihlalinin Steam tarafından "pornografik içerik barındırmak" olduğunu hesaba katalım. Cinsel içerikli sahneler ve çıplaklık Steam'de bulunan bazı oyunlarda var bildiğimiz üzere ve bunların içinde *The Witcher III* gibi AAA yapımlar da var. Ayrıca özellikle son bir yılda Steam'e eklenen oyunlara baktığınızda aralarında aynı formülü kullanan irili ufaklı birçok yapım da göreceksiniz. 'Çıplaklık' etiketine sahip 468 oyun var Steam'de ve bunların içine her şeyi gösteren kıyafetlere sahip karakterlerin bulunduğu oyunlar dâhil değil çünkü teknik olarak onlar çıplak sayılmıyor bile. Buradan yola çıkarak grafiksel çıplaklığın Steam'de yasak olmadığını biliyoruz. Ama işin pornografiye kayması? Steam'in bu konudaki sınırları belli eden kesin bir kuralı yok.

GEVŞEK YULARI SIKI KAVRAMAK

İçerisinde cinsellik barındıran oyunların Steam'de yayınlanabilmesi için sansürlenmesi gerekebiliyor. Popüler hayatta kalma oyunu *Rust*'ta erkek karakterlerin çıplak modelleri değiştirildi Steam kurallarına uyması için örneğin, daha doğrusu sansürlendi. Anime tarzı grafiklere sahip RYO/Strateji oyunu *Mugen Souls* da Steam versiyonunda sansürlü sahnelere sahip ki buna benzer türde onlarca oyun ve görsel roman var katalogda. Çıplaklık barındıran yapımların çoğu Steam'e ancak sansürlü versiyonlarıyla girebiliyor. Ama bu tüm oyunlarda geçerli değil dediğimiz gibi. Steam'in *The Witcher III*'ü sansürlemeye çalıştığını düşünebiliyor musunuz örneğin?

House Party'nin yapımcısı blog yazısında şöyle söylüyor: *"Steam bana ulaşarak oyunun pornografik içeriğinin sansürlenmesi halinde yeniden mağazada satılabileceğini söyledi... Bu konuda kendilerine tam olarak hangi içeriklerin sakıncalı olduğunu sordum çünkü oyunda zorunda olmadığım hiçbir şeyi sansürlemek istemiyorum."* Steam'in geri dönüşünde ne söylediğini bilmiyoruz fakat oyunun mağazadaki yerini aldığını düşünürsek "sakıncalı" içeriğin tamamen sansürlendiğine güvenebiliriz sanırım. Ama bütün olayı cinsellik üzerine kurulu böyle bir oyun ilk etapta Steam'deki yerini alırken kurallara uyup uymadığı kontrol edilmemiş miydi? Neden kullanıcı şikayetleri sonrası oyun mağazadan kaldırıldı? 1 aylık periyotta Steam kurallarını ihlal ettiyse, bunu tüm internette konuşulmaya başlamadan görmenin bir yolu yok muydu?

Valve'ın bu konuda kesin kurallar koymak istememesinin geçerli sebepleri var. Oyunlarda cinsellik hâlâ tabu olarak görünen bir konu ve yazının başında bahsettiğim "karanlık taraf" özellikle oyun platformlarının prestijini ciddi anlamda sarsabilecek potansiyele sahip olduğundan oraya yakınlaşmak istememeleri kadar doğal bir şey yok. Öte yandan oyun yapımcıları her gün türlerin sınırlarını biraz daha kaldırarak farklı temaları bir araya getiriyor. İçerisinde cinsellik ya da çıplaklık barındıran oyunların toptan sansürlenmesi ya da yasaklanması gibi bir durum içinde bulunduğumuz çağda mümkün ya da mantıklı değil. Steam kadar büyük bir platformda sansürün gerekliliği bile tartışılırken bir de ucu kaçırılırsa alacakları tepkileri tahmin etmek kolay, alternatiflerinin de her gün kendisini zorladığı bir piyasada kullanıcılarını kızdırmak istemiyorlar haliyle. Bu durum da yapımcıların kullanabileceği esnek bir alan ve buna benzer olaylar doğuruyor.

Oyunlarda cinsellik çok derin bir konu ve *House Party*'nin sansürlenmesi bu konunun yalnızca yüzeyini kazıdı. Steam'in bu konudaki duruşu şu an "hafif cinsel unsurlar barındıran oyunlarda serbestlik, çoğu durumda çıplaklığa sansür, doğrudan pornografik içerik ve oyunlara yasak" şeklinde özetlenebilse de istisnalar pek de sağlam olmayan kaideyi sık sık bozuyor. Henüz örneğini görmediysek de yarın öbür gün "karanlık taraftan" bir oyunun yolunu Steam'de bulması ve bunun çok geç olmadan görülmeyeceğinin bir garantisi şimdilik yok gibi.

ÇEVRESİNDEN DOLAŞMAK

Steam'de sansürlü versiyonu bulunan oyunların pek çoğunun orijinal içeriklerine kendi sitelerinden ya da farklı oyun platformlarından ulaşılabiliyor. Bazıları için resmi olmayan yamalar da yayınlanabildiği gibi, zaten içerisinde cinsellik barındırmayan oyunlar için bu konuda ekler yapan pek çok mod bulmak mümkün internette. Bu bakımdan Steam'in sansürleri aslında yalnızca kendi mağazasının standardını korumaya yönelik de diyebiliriz.

SANSÜRÜN GEREKLİLİĞİ VE KULLANIM ŞEKLİ DAİMA BİR TARTIŞMA KONUSU OLACAK



Steam'e girebilmek adına sansürlenen oyunlar genelde buradaki gibi geçişler kullanıyor.




Olmasa da olur

Gelse de oynasak!

Ölüyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

AKSİYONU GAZLAMAK MI, KARA ÖLÜME ÇARE BULMAK MI?



ÖMER AKDAĞ

NEED FOR SPEED PAYBACK

Geri ödeme bekleniyor

Yeni bir *NFS* oynayacak olmak bir yarışsever için her zaman az-çok heyecan verici bir şey. Ama dostlar, bu kez heyecanımdan daha bol olan şey endişelerim maalesef. Bunu ne "ya eski *NFS*'ler en güzeliydi, yeni *Underground* yapsınlar, dünyayı da verseler başka hiçbir şeyi kabul etmeyeceğim" kalın kafalılığıyla söylüyorum, ne de bu yeni oyunun Fast & Furious'tan esinlenmiş kafasından hoşlanmadığım için söylüyorum. Direkt oyunun kendisiyle derdim.

Fast & Furious esintisinden gireyim. Bence çok doğru, hatta geç kalınmış bir karar. Fast & Furious aşırı popüler bir seri malum, o damardan girip F&F serisini sevenleri tavlayarak dev satış rakamlarına ulaşmaya çalışmak daha önce neden kimse tarafından denenmedi diye sorgulatıyor. *NFS Payback*'te üç kişilik bir ekibimiz var ve yine elbette bolca yarış yapacak olsak da kamyon soyma gibi değişik aktiviteler hikâyenin yıldızı olacak… diye lanse ediliyor en azından. Gördüğümüz oynanış videolarında bir kamyon kovalıyoruz, kamyonun yancısı mafya arabalarını *Burnout*'vari bir şekilde saf dışı ediyoruz, kamyona yaklaşıyoruz, yan koltuktaki abla kamyona atlayıp içindeki süper aracı çalıyor, sonra ablayı kontrol etmeye başlıyoruz ve polis kovalamacası başlıyor. Kulağa güzel geliyor ancak bana sorarsanız birkaç temel yerden patlayacak bu mesele.

Birincisi; yancı araçları safdışı ediyoruz dedim ya, böyle gerzekçe bir şey olamaz. Adamlar tam gaz benim arabaya arkadan bindiriyor ve kendileri patlıyor! Böylesine beleş bir şeyden bahsediyorum yani, ne mücadele var ne zorluk var, "kazanmak için ileri tuşuna basın" gibi bir şey yani. Ve her bir araba patladığına 4-5 saniyelik ağır çekim patlama animasyonu izliyoruz. Her seferinde! Lütfen bunu kapatabilme seçeneği olsun. Lütfen...

Bir de şu "hızlı arabalarla suç işleyen çete" teması yaklaşım olarak iyiyse de pratikte düzgün işleyebileceğinden şüpheliyim. *Fast & Furious*'ta iyi işliyor çünkü eh, onlar film, bir saniye karakterin suratını gösteriyor, bir saniye vites değiştirmeyi gösteriyor, hop kamera oradan çekiyor, hop buradan çekiyor, sıkı bir aksiyon hissini film olduğu için veriyor. Veya *GTA*'larda da iyi işliyor çünkü orada oyunun mekanikleri buna uygun. Ne bileyim, yancı karakter arabanın üstünden kamyona atlayacaksa en doğru pozisyonda durmaya çalışıyorsundur, arada silahlı çatışmaya giriyorsundur vs. *NFS* dediğimiz ise oyun içinde arabaların olduğu, karakterlerin olmadığı bir seri malum. Yani yancı kamyona atlayacaksa onun iyi atlaması için özel bir aksiyona girmezsin, ara sahnede atlar, geçer.

Anlatabiliyor muyum derdimi? Bu tip araçlı aksiyon kafası eğer *NFS*'ye gelecektiyse oyunun mantalitesinde birkaç değişim şarttı. *Payback* ise 2 yıl önce çıkan *NFS*'nin biraz değişiği. Dolayısıyla diyeceğim odur ki; *GTA*'lardaki gibi sıkı aksiyon bekliyorsanız beklemeyin. Ancak elbette serinin zaten iyi yaptığı şeyleri yine iyi yapacağını tahmin etmek de zor değil. 2 yıl önceki *NFS* genel olarak çok iyi bir oyun olmasa da hız hissi ve görselliği muhteşemdi örneğin. *Payback*'te de normal yarışlar, olacaksa drift etkinlikleri falan yine çok keyifli olacaktır diye tahmin ediyorum. Bunların yüzdesi hırsızlık mırsızlık etkinliklerine göre fazla olursa da oyunun yararına bence.

Onun dışında görsellik yine şahane. Arayüz elementleri olarak 2 yıl önceki oyunla aynı şeyleri kullanmasaymış daha taze bir his verebilirmiş ama eh olsun o kadar da. Gece-gündüz döngüsü gelmiş, mekân çeşitliliği artmış, yine 2 yıl önceki *NFS*'nin en başarılı taraflarından modifikasyon olayı bir seviye daha atlamış. Güzel işler hep bunlar. Kısacası *Payback*'e "araba çeteli aksiyon" değil de "güzel bir arcade yarış oyunu" gözüyle bakarsanız sonuçtan benim tahminimce daha memnun kalacaksınızdır.





TÜR: Yarış **YAPIM:** Ghost Games **DAĞITIM:** Electronic Arts **PLATFORM:** Win, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 10 Kasım 2017

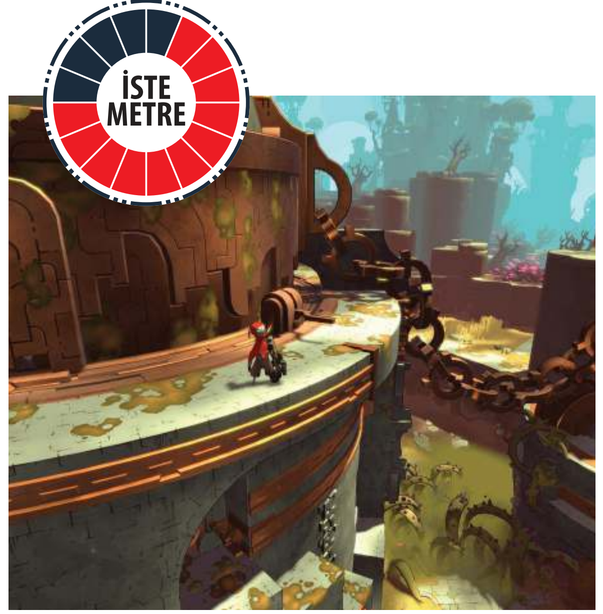
TÜR: Aksiyon / Platform · YAPIM: Runic Games · DAĞITIM: Runic Games · PLATFORM: PC, PS4 · ÇIKIŞ TARİHİ: 26 Eylül 2017

HOB

Gözlerden kaçmış olma ihtimali epey yüksek sevimli mi sevimli grafiklere sahip bir oyun olacak Hob. Hakkında hiçbir şey bilmeyen biri için öğrenilmesi gereken ilk şey oyunu yapan ekibin Torchlight I ve II'nin de arkasında olan Runic Games olduğu. Zaten benim gibi Torchlight'ları severek oynayıp bitirdiyseniz umutlarınızı neden yükseltmeniz gerektiğini biliyorsunuzdur. Hob da aşağı yukarı "Diablo'vari hack & slash'in sevimli versiyonu" formülüne yakın, ama aksiyon çıtasını düşürüp yerine hikâye ve bulmaca koymayı tercih eden bir yapıda olacak.

Oyunda gayet klasik (hatta klişe) bir biçimde hafızasını kaybederek uyanan bir karakteri yöneteceğiz. Yapım aşamasında herhangi bir seslendirmeden hiç bahsedilmediğinden muhtemelen tüm hikâyemiz görsel olarak anlatılacak ve içinde bulunduğumuz güzel ama bir sebepten yok olmanın eşiğindeki dünyayı kurtarmaya çalışırken olaylar yavaş yavaş gelişerek açılacak. Hob'un asıl mücadelesi sürekli değişen bir dünyada nasıl hayatta kalmamız gerektiğini bulmak zorunda olmamızmış ama bunu ne şekilde yapacaklar henüz çok anlayamadım. Uzaktan bakınca gayet hoş bir platform-aksiyon oyununa benziyor şimdilik. Çevreden bulduğumuz eşyaları da kullanarak önceden erişemediğimiz yerlere gidebilecekmişiz ayrıca. Umarım aynı mekânlara sürekli dönmeyi gerektiren o dönme dolap oyunlardan olmaz kendisi. Bir de tıpkı Torchlight'ta olduğu gibi eşli oyun seçeneğini çok aradı gözlerim ama öyle bir şey olmayacak maalesef. Arkasındaki ekibe güvenim tam ama ay sonunda çıkana dek bir şeyler daha görmeye gene de hayır demezdim doğrusu. ■ **TARIK**

İSTE METRE



Mekân ve karakter tasarımları Torchlight'ı anımsatacak şekilde şirin ama içerik çok da benzer olmayacak.





İSTE METRE

VAMPYR

21. yüzyılda ilgi gören fantastik öyküler içinde vampirlerin özel bir yeri var kuşkusuz. TV dizilerini, film ve romanları ayrı tutup oyunlara baktığımızda, Vampire: The Masquerade - Bloodlines'ın uzun yıllardır zirvede kaldığını görüyoruz. Karanlık ve kasvetli atmosfer üzerine sağlam bir oynanış ve iyi bir hikâye sunan bu unutulmaz klasiği birkaç yüz saat oynamış bir oyunsever olarak Vampyr'i duyunca sevindim tabii. Remember Me ve Life Is Strange gibi iyi referanslara sahip bir yapımcı firmadan gelmesi beklentimi artırdı. Konuya gelirsek: 1914 Londra'sında bir doktoru kontrol edeceğiz. Vampyr'in karanlık ve gotik temalı olması beklenen öyküsü boyunca, vereceğimiz kararlarla uzun dişli - yeşilimsi ciltli hekimimiz Dr. Jonathan Reid'in Hipokrat yeminiyle vampir içgüdüleri arasında gidiş gelişler yaşayacağız. Silah ve büyü kullanma - geliştirme sistemleri konusunda diğer aksiyon/RYO'lardan önemli bir farkı yok gibi görünüyor. Ana öykü ve yapay zekâ konularında ciddi eksikleri olmazsa bu sonbaharın en azından takip edilecek oyunlar listesine girmeyi hak ediyor gibi vampir oyunları dünyasının yeni üyesi Vampyr. Kasım ayında çıkmasını dört değilse de üç gözle bekliyoruz. ■ **NOYAN**

TÜR: Aksiyon · YAPIM: DONTNOD Entertainment · DAĞITIM: Focus Home Interactive · PLATFORM: PC, PS4, X-One · ÇIKIŞ TARİHİ: Kasım 2017

O NİYE ÖYLE OLDU? BU NİYE BÖYLE OLDU?

Samimi olalım, hepimizin hayatında öyle bir oyun var ki üzerinden ne kadar zaman geçse de yerine bir başkasını koyamıyoruz. Belki ilk oynadığımız oyun, belki bizi bir türle ilk tanıştıran, belki de her gün oynamadan rahat edemediğimiz bir bağımlılık artık o. Ama acaba tek bir oyunla bu kadar haşır neşir olmak ne kadar sağlıklı? Bağımlılık yaratma tehlikesi minimumda olan O Niye Öyle Oldu'ya hoş geldiniz!

AYIN KONUSU: BİR OYUNA BAĞIMLI OLMAK
AYIN TARTIŞMACILARI: ONUR KAYA, SERPİL ULUTÜRK, TARIK KAPLAN

SAPLANIP KALDIĞIN, DEFALARCA BİTİRMENE RAĞMEN YENİ OYUNLARI ES GEÇİP YENİDEN YÜKLEYEREK (YA DA ZATEN HİÇ SİLMEDEN) OYNADIĞIN BİR OYUN VAR MI? VARSA NEDEN BÖYLE YAPIYORSUN?!

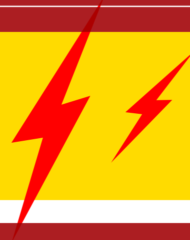
TARIK: Hahay, soruya bak. Şu an karşında oyun süresi 45 saati bulabilen *Final Fantasy VIII*'i son 15 yılda yaklaşık 35 kez bitirmiş ve yakın zamanda yeniden başlamayı düşünen biri olarak bulunuyorum canım. Hayır, raporum yok, almaya ihtiyaç duymadım.

Neden böyle yapıyorum? Çünkü seviyorum oyunu yahu! Her defasında yeniden oynarken atmosferine girmeyi, ilk oynadığımda yaşadığım heyecan ve hayret duygularını yeniden yaşamayı, karakterlerin konuşmalarında satır altları aramayı, olay örgüsünü yeniden yaşamayı, kısacası o dünyaya yeniden girmeyi çok seviyorum. Yeni oyunlar bana farklı tecrübeler, yepyeni hikâyeler ve karakterler sunabilir belki ama her yeni deneyimde aradığımı bulamama riskiyle karşı karşıyayım. Hikâyesini beğenip oynanışı beğenmeyebilirim, müziklere kafayı takabilirim, çıktığı konsola sahip olmayabilirim... Hem şu da bir gerçek ki insan yeni şeyler deneyimledikçe daha zor etkilenebilir hale geliyor. Dolayısıyla hiçbir şey bende *FF8*'de ilk summon'ın geliş animasyonunu gördüğümde yarattığı etkiyi yaratamıyor artık. Zaten reklamcılığın etkisini iyice yükseltmesiyle hemen hemen tüm büyük oyunların yarattığı beklenti gerçekten verebileceklerinin çok üzerinde artık. Aradığımı bulamama riskine, üstelik ciddi miktarda para harcayarak girmektense, zaten âşık olduğum bir dünyaya geri dönüp anlatılmayan yerleri hayal dünyamda doldurmak çok daha cazip benim için.

SERPİL: 45 saatlik bir oyunu 35 kez oynamak demişsiniz Sayın Kaplan, yani basit bir hesapla ömrünüzün 2 aydan uzun bir kısmını *Final Fantasy 8* topraklarında tüketmişsiniz. Tamam ben de biraz takıntılıyım bazı oyunlara ama bu rekorun yanına yaklaşabilir miyim bilmiyorum. Hikâyeli oyunlarda hiç ihtiyaç duymadığım bir şey tekrar oynamak, benzer şekilde en sevdiğim filmleri bile en fazla 3 kere izledikten sonra bayıyorum. Ama bazı oyunlar var ki, zaten ömrümüzden ömür çalma kodu eklemişler içine. Bir kez oynayıp bıraktınız mı zaten bitirmiş sayılmıyorsunuz. Mesela *Don't Starve*; oyunu bitirmenin tek yolu ölmek ki o zaman da kaybetmiş oluyorsunuz. Eh, kazanmak için baştan başlamanız lazım, ama nerede kazanmış sayılacağınız da belli değil... Dolayısıyla *Don't Starve* dünyasında hayatta kalma süremi geliştirmek için yüzlerce kez baştan oynadım. Ve inanılmaz bir şekilde her defasında yeni şeyler keşfettim oyunda. Üstelik oynamayı bıraktığımda hâlâ daha yeraltı mağaralarını tümüyle çözmüş değildim.

Ama mesela *Diablo III* için harcadığım vakte

> BAZI OYUNLAR VAR Kİ, ZATEN ÖMRÜNÜZDEN ÖMÜR ÇALMA KODU EKLEMİŞLER İÇİNE.
> –SERPİL



cidden acıyorum. O kadar farm'ı gerçek hayatta yapsam şu an 100 dönümlük bağım bahçem vardı. Peki neden oynadım? Tanıdık bir yerde olmak, kazanacağını bilmek, stresten şişmiş kafayı hiçbir efor harcamadığı bir işle yumuşatmak ve üstüne seviye atlayarak ödüllendirilmek... Sanırım buydu. Peki kafamı herhangi bir oyundan çok daha fazla yoran *Civilization*'a takılıp kalmama ne demek lazım o zaman? Onu bilmiyorum... Başta da dediğim gibi bazı oyunların doğasında var hiç bitmemesi ve ben son 20 yıldır *Civilization*'ı bitirmeye çalışıyorum.

ONUR: İlk soruya cevap vereyim önce; saplanıp kaldığım ve çok kereler bitirdiğim tek bir oyundan ziyade, düzenli olarak geri döndüğüm birkaç pek sevgili oyun var, örneğin F*allout: New Vegas, BioShock*... Sebebine gelince; siz yine aynı oyunu farklı şekillerde, farklı şeyler keşfetmek gibi gayelerle oynuyor, bunu başardığınızda ekstra keyif alıyorsunuz, kürkçü dükkânına dönüş şekliniz böyle... Bende durum farklı lakin; başarım edinme takıntım sağ olsun, oynadığım oyunları, eğer farklı şeyler sunabiliyorlarsa tekrardan tecrübe etmek zaten standart bir alışkanlık, bunu oyunu ilk bitirişimin hemen ardından, olabildiğince kısa ve pratik bir şekilde yapıyorum ama. Eğer belli bir sürenin ardından bir oyuna dönüyorsam, bu bana yaşattığı tecrübeyi birebir tekrarlamak için oluyor. Eğer bana çok güzel duygular yaşattıysa, bittiğinde biçare kaldıysam monitör karşısında, o oyun bir arkadaş oluyor benim için. Biraz özleyeyim diye bekliyor, sonra geri döndüğümde ilk oynadığım zamanla birebir aynı kararları veriyor, ilk tecrübemin aynısını tekrar canlandırıyorum kendime. Çünkü oyunların oyuncuya sunduğu "anların" en güçlü etkiyi ilk tecrübe edilişlerinde bıraktıkları inancındayım, onları bozmadan hatırlamak benim amacım. Şöyle de bir huyum var; bir oyunu ilk oynayışımda, eğer oyuncuya bir şeyleri yönlendirme yetisi veren bir oyunsa, spoiler yemeden neyin neye etki ettiğini, yani bir nevi oyunun kendine oturttuğu, hikâyeye etki eden "kural setini" olabildiğince öğrenmeye ve bunu tecrübeme yansıtmaya çalışıyorum. Yani o ilk tur, aslında olabilecek en fazla şeyi, kendimce en iyi şekilde yaptığım tur oluyor. Yan görevlerde bir anlam ifade edenlerin tamamını hallediyor ve ana senaryoyu bunları bitirmeden tamamlamıyorum. O raddede gel zaman git zaman oyuna döndüğümde, farklı kararlar vermek anılarımı değiştirmeye çalışmak gibi geliyor, elim yine aynı diyalog seçimlerine gidiyor, gözüm yine aynı sahneleri izlemek istiyor. İlk tecrübemde hissetmek istediğim nostalji duygusu yeni bir şey görme arzumu kenara çekip iki yumrukla nakavt ediyor, 7 sene önce Sierra Madre'den herkesi canlı çıkaran, 10 yıl önce bütün Littler Sister'ları kurtaran çocuk oluveriyorum yine.



TARIK: Bu işin bir de online kısmı var tabii. MOBA, MMO ve benzeri türlerdeki çok oyunculu yapımlardan birini oynayıp başka hiçbir oyuna bakma ihtiyacı duymayan da çok insan var malum. Ben de bir müddet deli gibi *League of Legends* oynayan biri olarak onları daha iyi anlıyorum aslında. Bu tarz yapımlarda oyun adı aynı kalsa bile her yeni gelen güncelleme, ek paket ya da sunucu değişiklikleri bile tecrübeyi etkiliyor, farklı bir hissiyat sunuyor çünkü. Aslında oyunun temel mekanikleri sabit kalıyor ama oyuncuya sundukları sürekli yenilenebiliyor. O yüzden pek tek bir oyun oynamak olarak görmüyorum bu online oyunlarla MOBA'ları. Ha ama işin *CS:GO* gibi bir ayağı da var, neredeyse tamamen aynı sistem on yıllardır oynanıyor, hâlâ çok popüler ve kimse için eskimiyor. Onun sırrını çözebilen varsa bana da açıklasın lütfen, nasıl yaşlanmadı bu oyun bir türlü yahu?

SERPİL: Rekabetçi oyunlar söz konusu olduğunda tüm o konuştuğumuz sebepler unicorn kahvaltısı kadar hafif ve masum kalıyor tabii. Çünkü artık işin içine hırs giriyor, hiç bitmeyecek bir "daha iyi olma" arzusu giriyor, bir noktada da ego giriyor ve headshot atmadıkça o ego sakinleşmiyor. Ben de uzun zaman *Counter-Strike* oynamış ve ofisin *League of Legends* takımında forma giymiş bir insan olarak o yolun beni götürdüğü yeri çok beğenmediğim için soğudum bir süre sonra. Fakat bu tip oyunların doğasında sürekli oynama mecburiyeti var, zaten kırk yılda bir açıp oynarsanız zevk alamazsınız ki. Ancak çevrenizde de sizin gibi bir takım olursa hep birlikte girip partileyebilirsiniz, kim daha ballı ona karar verirsiniz.

ONUR: Bence de online oyun konusuna bakış açımız farklı olmalı, kural değişimlerinden haberdar olmak ve tabii ki oyunu unutmamak için zaten düzenli olarak oynamak gerekiyor rekabete dayalı oyunları. Bu noktada da hem geri dönmek salt keyif değil, gereklilik oluyor, hem de çok oyunculu sistemler oyun ile spor arası bir yere yerleşiyor, eSpor terimi de boşuna türetilmedi zaten değil mi ama? O yüzden *Fallout*'a dönmekle *WoW*'a dönmenin aynı kefeye koyulmaması lazım bence. Bu tip oyunların eskimeme sebepleriyse birçoğunun çok basit temeller üzerine kurulu, hemen hemen herkese keyif verebilecek sistemlere sahip olması. *Counter Strike* ve *LoL* gibi oyunların yaşlanmaması bence hala taş-kâğıt-makas veya saklambaç oynuyor olmamızla aynı sebepten yani.

SAYFA SONU SORUSU

YILLAR BOYUNCA AYNI YAPIMLARA TAKILAN KİŞİLERLE İLGİLİ ŞAHSİ DÜŞÜNCEN NEDİR? ÇAĞI YAKALASALAR NELER KAÇIRDIKLARINI GÖRÜRLER Mİ, YOKSA HAYALLERİ YIKILIP ESKİ OYUNLARINA DÖNERLER?

Onur: Eskiden insan ne aradığına göre gideceği yeri bilirdi, hikâye arayan RYO, kafa patlatacak saf mekanik arayan GZS kapısı çalardı mesela. Artık sınırlar daha belirsiz, türler birbirine çok karıştı, bazıları da ortadan kalktı ve firmaların "bir oyun çıkaralım çok satsın" mantalitesi bizim bu durumun yaratabileceği farklı olasılıklardan faydalanmamızı yavaşlatıyor. Bırakalım aradığını geçmişte bulsun insanlar...

Tarık: Değmeyin hiçbirine. Yeni nesil oyunlardan herkes hoşlanmak zorunda değil sonuçta. Eskinin kalitesini bulamayacağını düşünüyorsa bir oyuncu eğer, oyun radarını dar, CD–ROM'unu da aktif tutmasında hiç sakınca yok bence.

Serpil: Bence arada bir masalarına güzel bir oyun bırakıp kaçmakta sakınca yok aslında. Ben hatırlıyorum, Diablo III'ü kim bilir kaçıncı bitirişimden sonra Tuğbek gelip "hadi The Last of Us oynayacağız" demişti de kurtarmıştı beni. Gerçi sonra Reaper of Souls çıkınca bir süre daha savruldum ama o sayılmaz, kısa sürdü.

GAMESCOM 2017

Köööölnnn! Meyk sam noyz arkadaşım, bu ne sessizlik?! Gamescom bu yıl kapanış saati gelmiş E3 gibiydi. Sanki Sony gibi büyük firmalar çoktan standı toplayıp gitmiş, geriye kalanlar da zaten çoktan gördüğümüz için tekrar uğramaya değmezmiş gibi... Biz yine de bir seçmece yaptık sizin için.



win | ps4 | one



○ **TÜR:** FPS ○ **YAPIM:** Ubisoft Montreal ○ **DAĞITIM:** Ubisoft
○ **PLATFORM:** Win, PS4, X-One ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 27 Şubat

FAR CRY 5

TARUMAR–I TARİKAT

Hemen konuya girip açık konuşmak istiyorum: *Far Cry 5*'in Gamescom'daki (ya da Gamescom öncesi etkinliğindeki) demosunda gördüğüm şeyler arasında öyle aklımın alamayacağı ya da çok şaşırtıcı şeyler yoktu. Ubisoft yine iyi yaptığı şeyleri iyi yapmış, şüphe duyduğumuz şeyleri de yine şüphe duyulacak şekilde yapmış.

Demodaki alanın atmosferi sizi farklı bir *Far Cry* oyununda olduğunuzu hissettiriyor, hakkını vermek lazım onun. Diğer *Far Cry* oyunlarındaki gibi dağlarda ya da sahillerde değil de Amerika'nın bir kasabasında koşturmamız, etrafın kafayı yemiş kült üyeleriyle dolup taşması gerçekten farklı bir havaya sokuyor. Özellikle alanın ıssızlığı ve çevredeki çılgın kült üyeleri sağolsun tam bir post apokaliptik hava var.

Yine her Ubisoft oyununda olduğu gibi *Far Cry 5*'te de bol bol ufak tefek detaylar var, benim için de bu ufak detaylar oyunları güzelleştiriyor. Benzin tankına sıktığınızda mermilerin deliklerinin kalması olsun, çiftlikte çiftleşen büyükbaş hayvanlar olsun, köpeğinizin siz balık tutarken suya girip oynaması olsun… Bu tarz detaylar gerçekten açık dünya oyunları tamamlıyor.

Ancak yine her *Far Cry* oyununun tanıtımlarında hissettiğim ve tam halini gördüğümde de yanılmadığım şey oyunun temel olarak aynı oluşu. Hatta neredeyse tüm Ubisoft açık dünya oyunlarının aynı oluşu. Açık dünyada yine gidip sivilleri kurtarıyoruz, yine haritayı tamamlamak için kulelere tırmanıyoruz, yine etraftan gerekli şeyleri toplayıp taşıyabileceğimiz ekipman sayısını öyle arttırabiliyoruz… Biliyorum, açık dünya oyunlarının artık vazgeçilmez parçaları oldu bu söylediklerim, ancak gerçekten sıkıcı bir hal almaya başladı. İnsana ister istemez aynı oyunları oynayıp durduğunu düşündürüyor. Umarım ya Ubisoft, ya da bu açık dünya oyunlarını ekmek üretirmişçesine yapan başka bir şirket yeni bir şeylerle gelir. Ve hayır, balık tutmak büyük bir yenilik değil maalesef.

Gerçekten ne bekliyordum ama *Far Cry 5* demosunu gördükten sonra diyebildiğim tek şey "e bu yine aynı oyun" oldu. *Far Cry* serisini ya da bu tarz açık dünya oyunları sevenler yine seveceklerdir kesinlikle. Ancak sevmeyenlere de sevdirebilecek tek şey ele aldıkları hikâye ve o konu hakkında konuşmak için de daha çok erken. Ubisoft'un yine sağlam bir konu ve atmosfer yakaladığı aşikâr öte yandan. ■ **SABRİ**

FC5'İ GÜZELLEŞTİREN ŞEYLERİN BAŞINDA ETRAFA SERPİŞTİRİLMİŞ UFAK TEFEK DETAYLAR GELİYOR.

win

○ **TÜR:** Strateji ○ **YAPIM:** Relic Entertainment
○ **DAĞITIM:** Microsoft ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

AGE of EMPIRES 4

TAMAM. YAPARIM. USTA.

Gamescom 2017'nin en harika duyurusu herhalde Age of Empires IV'tü! En azından dinozor oyuncular ve onları takip eden nesil için yeni bir *Age of Empires* oyunu kesinlikle büyük bir heyecan sebebi! Hâlâ umut var demek!

Microsoft bu proje için strateji oyunlarının tecrübeli ismi Relic Entertainment'la anlaşmış. *Company of Heroes* ve *Dawn of War* oyunlarından tanıyoruz kendilerini ve açıkçası Relic'e güvenim tam. *AoE IV*'ün Gamescom tanıtım fragmanından anladığımız kadarıyla oyun belirli bir döneme kendini hapsetmeyecek. Samuraylardan Roma İmparatorluğu'na, 18. Yüzyıl İngiltere'sine ve onların ünlü kızıl ceketli ordusuna kadar geniş bir dönemi kapsayacak. Bunun tam olarak nasıl işleyeceğiyse şu an belirsiz.

Türkler de tarihte önemli bir yere sahip tabii ve oyunda öyle ya da böyle (belki senaryo belki sadece çok oyunculu) oynanabilir bir ırk olarak yer alacağımızı düşünüyorum. Hatta seslendirmelerde de eski oyunlara bir iki Türkçe referans verseler büyük sempati kazanırlar. ■ **YASİN**



win ps4 one

TÜR: FPS **YAPIM:** DICE **DAĞITIM:** Electronic Arts **ÇIKIŞ TARİHİ:** 17 Kasım 2017

STAR WARS: Battlefront II

GAMESCOM'DA ODAK UZAY SAVAŞLARINDAYDI

EA'in Gamescom 2017 sunumunun ikinci oyunu *Star Wars: Battlefront II*'ydi ve ben hâlâ hikâye modu hakkında belki birkaç şey gösterirler diye beklerken, onun yerine çoklu oyuncu modu olan Starfighter Assault'u ve çoklu oyuncuda yaptıkları değişiklikleri bol bol anlatmayı tercih ettiler. Biraz hayal kırıklığına uğradım mı? Evet, beklediğim şey bu değildi tabii. Ama önceki *Battlefront*'un dengesiz, birbirinin aynısı olan gemi savaşlarından sonra duyduklarım birazcık da olsa heyecanlandırdı.

Starfighter Assault modu bana biraz *Battlefield 1*'deki Conquest'i anımsattı. Her haritada Rebel tarafının yapması gereken farklı bir görev bulunuyor, eğer o görevi yapabilirlerse bir sonraki göreve geçiyorlar. Empire tarafının yaptığı şeyse engellemek. Böyle anlatınca daha da basitleştirip *Overwatch*'taki Payload modunun farklı bir versiyonu diyesim geldi şimdi…

Oyunun yer savaşlarında olan sınıf sistemini uzay savaşlarına da getirmişler ki bu gerçekten harika olmuş. İki tarafta da Interceptor, Bomber ve Fighter adında üç sınıf var. Interceptor'lar hafif, hızlı ama az hasar veren hücum sınıfı, Bomber'lar ağır ama güçlü olan tank sınıfı, Fighter'lar da ikisinin arasındaki dengeli bir sınıf.

Bunun yanı sıra artık özel kahraman gemileri için haritada jetonun nerede belireceğini tahmin etmeye çalışıp oraya ilk giden olmaya çalışma mantığı gitmiş, onun yerine bu gemiler puan sistemine bağlı olmuş. Oyunda ne kadar çok düşman gemisini yok ederseniz ya da oyun modunun görevlerini yaparsanız Battle Points kazanıyorsunuz, bunlarla da bir raunt için tarafınızın özel kahraman gemilerinden alabiliyorsunuz. Her özel karakter gemisinin de tıpkı normal gemiler gibi ayrı ayrı özellikleri bulunuyor. Millennium Falcon'un tank gibi tüm hasarı üstüne alabilecek kadar gücü ve çok can yakabilecek silahları bulunurken karşı tarafta Darth Maul'un Scimitar'ının görünmez olma gibi kendilerine has özellikleri var.

Ayrıca belirtmeme gerek yok sanırım ama ben yine de söylemek istiyorum. Oyun tek kelimeyle



muazzam görünüyor. İlk bakışta "e bu önceki oyunun aynısı" diyor insan ama önceki oyunu düşününce de özellikle teknik açıdan değiştirilecek bir şey olmadığının farkına varıyorsunuz. Sesler hâlâ harika, grafikler hâlâ harika. Oynanışı da baştan sona elden geçirdiklerini söylediler. Eğer çoklu oyuncu modu göründüğü gibiyse ve hikâye modu da has Star Wars tadını verirse bu oyuna saatler gömmemek için pek de bir sebep göremiyorum. ■ **SABRİ**

TÜR: Kart Oyunu **YAPIM:** CD Projekt RED **DAĞITIM:** CD Projekt **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

GWENT: The Witcher Card Game

BİRİ TEK KİŞİLİK SENARYO MODU MU DEDİ?

The Witcher'ın kart oyunu *Gwent*'i şu ana kadar birkaç defa oynama şansı buldum ve bu türü sevmesem de *Gwent*'in atmosferi ve tadı ayrı bir güzel. CD Projekt RED'in Gamescom'da yaptığı son duyuruda *Gwent* için yeni bir tek kişilik senaryo duyurdu. Thronebreaker adında tek kişilik senaryo CDPR'ın kalitesine yakışır bir fragmanla birlikte sunuldu ve baş kahramanımızın Lyria ve Rivia'nın Savaşçı Kraliçesi Meve olduğunu gördük. Geralt'ı yöneteceğimiz asıl hikâye modundan farklı bir yol izleyecek belli ki. Gwent'in hikâyesinin nasıl bir yapıda olacağı tam belli olmadığı için net konuşmak zor.



« The Witcher serisini hikâyesi için seven kitleyi memnun etmek için ellerinden geleni yapıyor gibi CDPR.

Meve daha önce *The Witcher* oyunlarında sadece adını duyduğumuz bir isim aslında. Geralt'ın hayatının bir bölümünde de önemli bir rol oynadı diyebiliriz. Onu şövalye ilan eden ve Rivialı Geralt olarak bilinmesini sağlayan kişi Meve'den başkası değil. Bir zamanlar bilge ve güzel bir kraliçeydi kendisi, ancak savaşçı kimliğini hiçbir zaman bastırmadı ve sonunda yüzüne ve vücuduna aldığı yaralar onun dış güzelliğini tüketti. Beyaz Kraliçe olarak da bilinen Meve böylece tecrübeli savaşçı bir kraliçe olarak hafızalarda yer etmeye başladı.

Thronebreaker'da Meve'in ülkeleri bir kez daha düşman işgalinin eşiğinde ve kendisi mecburen bir kez daha savaş yoluna girmek zorunda kalıyor. Karanlık, yıkım ve intikam dolu bir macera onu bekliyor... ■ **YASİN**

win | ps4

TÜR: Aksiyon / Macera **YAPIM:** Neilo / Ys Net
DAĞITIM: Deep Silver **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018 İkinci Yarı

SHENMUE III

BU BİR RÜYA DEĞİLMİŞ!

E3 2015'te duyurulduğunda bir nesil ağlamaktan yerlerde yuvarlanmıştı. 14 yıl kadar beklenmişti o "yeni oyun" haberi. *Shenmue*'nun babası Yu Suzuki sahneye geri dönmüştü. Güzel de bir bağış topladı (6,5 milyon dolar kadar), ardından Deep Silver'la yayıncılık konusunda anlaşıldı. Aradan iki yılı geçti ve ilk ciddi görüntülerle karşılaştık.

Görülen o ki Suzuki ve saz arkadaşları bu açık dünya oyun için muazzam çevre detayı kasıyor. Bir Yakuza değil tabii ki ama *Shenmue* nostaljisine yetecek gibi (bu arada S3'ün özü nostalji olacak, süper modern oyun bekleyip sonra üzülmeyin). Ryo Hazuki ve Shenhua yine buram buram Çin kokan sokaklarda, mahallelerde hikâyelerinin geriye kalanını tamamlayacak, kötü adamlardan kurtulacak veya hesabını soracak...

Peki ne zaman? Her ne kadar ilk başta 2017 Aralık ayı dense de sonradan bayağı bir ertelendi çünkü ekibin işi daha çok gibi (ki ekip büyük değil). Örneğin yüz animasyonlarının donukluğu Gamescom'da çok eleştiri aldı, alay edildi. Ha, beni çok üzmüyor yüz ifadeleri, ilk iki oyunda da böyleydi; sonuçta *Shenmue* oyunları bir yolculuktur, bir tecrübedir, yüz animasyonuymuş, dudak senkronuymuş bunları görmezden gelebilirim ama maalesef dünya benim gibi düşünmüyor. Yu Suzuki ve ekibi bunu biliyordu. Onca yılın beklentisini global anlamda "kötü" bir oyunla üzmeyecek kadar ustalardır. **VOLKAN**


Yüzlerin çoğunlukla geçici olduğunu açıkladı yapımcılar.

win | one

TÜR: Hayatta Kalma **YAPIM:** Undead Labs
DAĞITIM: Microsoft **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018 İlk Yarısı

STATE of DECAY 2

HAYATTA TOPLUCA KALALIM

İlk oyunu çok sevmiş ama bir süre sonra sık tekrara düştüğünden yakınıp "ah be şöyle güzel bir çok oyunculu mod" olsaydı diyenlerden miydiniz? O zaman size müjde, Undead Labs sesinizi duymuşa benziyor. Bu seneki Gamescom 2017'de etrafa gülücükler saçan Jeff Strain oyunla ilgili yeni detaylar verirken çok oyunculu moda selam çakarak ekledi: Arkadaşlarınızı akıllıca seçin!

Strain detaylara gömülmeden hemen önce şu gerçeğin altını çiziyor: Aslında günümüzde zombili bir oyunda, hele ki bu oyun hayatta kalma türüne mensupsa, mesele zombiyi nasıl öldürdüğünüz değil etrafınızdakilerle nasıl ilişki kurduğunuzdur. Hani dost meclislerinde bile bir zombi kıyametinde neler yapılacağı tartışılır, herkes fikrini söyler ve eğlenceli anlar ortaya çıkar ya; işte Undead Labs bunu oyunlaştırmayı hedefliyor. Esin kaynaklarını sayarken Zombieland'i de unutmayan Strain, çok oyunculu modu olabildiğine sade tutacaklarını, oyuncuyu komplike parti mekanikleri yahut davet sistemleriyle uğraştırmayacaklarını söylüyor. Daha çok "geçerken uğradım" tadında olacak ve eğlenceyi yükseklerde tutacak bir yapı üzerine çalışıyorlar. Sadece arkadaşlarınızla da oynamak zorunda değilsiniz, kendinizi etrafa yardım etmek istiyorum şeklinde kaydettiğiniz takdirde etraftan atılan işaret fişeklerini görecek ve başka toplulukların oyununa dâhil olabileceksiniz. Kulağa hoş geliyor.

İlk oyunun sevilen tüm mekaniklerini, sade ve oyuncuyu yormayan yollarla çok oyunculu oynanışa taşıyacak gibi SoD 2. Her şey yolunda giderse bizi epey uykusuz bırakabilir. **İHSAN A.**

win

TÜR: Strateji **YAPIM:** Ubisoft Blue Byte **DAĞITIM:** Ubisoft
ÇIKIŞ TARİHİ: 2018 Kış

ANNO 1800

BAZEN TEKNOLOJİDEN SOYUTLANMAK LAZIM

Sevdiğimiz saydığımız GZS / şehir simülasyonu oyunu *Anno*, serinin gelecekte geçen birkaç denemesinden sonra tekrar geçmişin şaşalı günlerine geri dönüyor. Oyunun çıkışı için 2018 kışı hedefleniyor şimdilik. Serinin yedinci oyununun Gamescom'da gösterilen hali çok erken alfa versiyonuydu. İlgi de çekti hani.

Oynanışta karşılaşacaklarımıza gelince: Önceki tarih konseptli oyunlarda gayet iyi işletilmiş diplomasi, ticaret yolları, tesadüfi oluşan haritalar gibi özelliklerin yanında hikâye ağırlıklı bir tek oyuncu senaryosu, sandbox ve çok oyunculu mod da olacak. Ayrıca yapımcıların söylediğine göre tarih konseptine dönüş kararı topluluktan gelen yoğun isteklere dayanamamaları sonucu olmuş. Bu iyi ilişkileri de devam ettirmeye niyetliler. Bu yüzden ilgilenen herkese anno-union.com sitesinden kayıt olup oyunu test etmelerini, görüş ve önerilerini paylaşmalarını rica ediyorlar.

Anno 1800 güzel bir başlangıç yapmış gibi görünüyor. Biliyorsunuz zaman toplulukla iyi geçinme zamanı. Umalım da sağlıklı bir geliştirme sürecinin ardından kaliteli bir oyuna kavuşuruz. **İHSAN A.**

DOSYA

win ios and



○ **TÜR:** JRYO ○ **YAPIM/DAĞITIM:** Square Enix
○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018 İlk Yarısı (Windows), 2017 Sonbahar (IOS, Android)

FINAL FANTASY XV

SAÇILMADAN RAHAT EDEMEYEN EVREN

Paldır küldür giriyorum arkadaşlar: *Final Fantasy XV,* PC'ye geliyor! Oh, rahatladım. Şimdi ayrıntıları konuşabiliriz.

Ayrıntılar: *Final Fantasy XV,* Android ve iOS'a da geliyor.

Square Enix'in *FF*'le ilgili planlarının seriyi devam ettirmek yerine *XV* üzerinden yürümek olduğundan şüphelenmeye başladığım şu günlerde bile, oyunun PC'ye gelecek olması çok sevindirici bir haber oldu benim için. *Windows Edition* adıyla duyurulan PC portu öyle sallapati yapılmış bir port da olmayacak üstelik, gerçekten önem veriyorlar gibi görünüyor. Nvidia iş birliğiyle adını şimdi saymaya çok üşendiğim bir sürü Nvidia geliştirmesi kullanılarak geliştirilecek yapım, *FF XV*'in görsel ve performans açısından en güçlü sürümü olacak. 8K doku paketlerini de içerecek *Windows Ed.'deki* grafikler pek çok açıdan daha iyi görünüyor. Oyunu gördüyseniz zaten harika olan görselliğin üzerine nasıl çıkıldığını merak ediyor olabilirsiniz, orası da Nvidia ortaklığı ve 4K desteği sayesinde oluyor işte. Kısaca ışıklandırma, çimenler, tüy ve saçlar, büyü efektleri ve daha pek çok görselde olayı abartmışlar. 2018'in ilk yarısında bizlerle olacakmış *Windows Ed.*

Bunun yanı sıra *FF XV Pocket Edition* da duyuruldu. Adından da anlaşılabileceği üzere *Pocket Edition* mobil cihazlar için geliştiriliyor ama şöyle bir durumla karşı karşıyayız: Tanıtım videosu tek bir farkla *FF XV*'in ilk sahnelerini aynen içeriyordu, o fark da karakterler chibi tarzında, grafiklerin de düşük sistemlere uygun hale getirilmiş olmasıydı. Seslendirmeler, animasyonlar vs hep aynı. FF XV deneyimini mekanikleri mobile uyarlanmış halde yaşayabileceğiz cep telefonumuzda yani. Şahsen bu konuda epey söyleyecek şeyim var ama şimdi buraya karıştırmayayım. Oyunun hakkını verecek bir bilgisayarınız ya da PS4'ünüz yoksa da FF XV oynayabileceksiniz telefonunuzda ki bu da aslında iyi bir şey.

Windows sürümü için önerilen sistem gereksinimlerinde 170 GB HDD ve GTX 1080Ti görünce bayılanlar da oldu tabii ama telaş yok, onlar sadece demonun oynandığı bilgisayarın özellikleriymiş. Teknolojinin nimetlerinden sonuna kadar faydalanacak olan oyun gene yüksek gereksinimler isteyecektir ama bu kadar uçuk olmaz herhalde. Öte yandan mobil versiyon için sıradaki iPhone modelini beklememiz gerekmeyecek en azından zira sonbaharda bizlerle olacak kendisi.

Gelecek ay yeni bir *FF XV* yapımıyla yeniden karşınızda olacağız muhtemelen. Bizden ayrılmayın. ■ **TARIK**

YARIŞ OYUNLARI

○ **TÜR:** Yarış ○ **YAPIM:** Turn 10 ○ **DAĞITIM:** Microsoft
○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 3 Ekim 2017

FORZA MOTORSPORT 7

EN AZINDAN TOPRAK, KAR FALAN OLSAYDI...

Ve Gamescom'da *Forza 7*'de *Forza 6*'ya göre nelerin farklı olacağını öğrendik: Hiçbir şeyin! Evet evet, araç sayısı 700'ü geçiyor 30 küsur pist var vesaire ama *Forza 7*, *Forza 6*'nın gelişmişi sadece. Bunu bir benimseyelim ve aslında bunun hiç de kötü bir şey olmadığını kabul edelim. Neticede *Forza 6* canavar gibiydi zaten. Yapımcıların *Forza 7*'de asıl odaklandıkları nokta PC.

Daha önce PC'ye gelen *Forza 6 Apex*, asıl *Forza 6*'nın küçültülmüş versiyonuydu. *Forza Horizom 3* isimli şaheser PC'ye gelmişti ama optimizasyon kötüydü, anca aşmış makinelerde keyif veriyordu. *Forza 7*'yse hem PC ve Xbox One X'te verilebilecek en şahane grafikleri verecek, hem de PC'de minimum sistem ihtiyaçlarını bayağı düşük tutacak. En azından söylenen öyle. Oyunun demosunun çıkacağı da duyuruldu, bu iddianın ne derece doğru olduğunu o demo çıkınca kendi gözlerinizle görebilirsiniz.

Bunun dışında çok da yeni bir şey görmedik *Forza 7*'ye dair Gamescom'da. Pist listesi duyuruldu, toplamda 30 küsür pist olacak ve bunların yalnızca 1 tanesi yeni. Ötekiler *Forza 6*'dan veya daha önceki *Forza*'lardan gelme. 30, *Project Cars 2*'nin 50 küsürlük listesine kıyasla biraz az kalsa da, az bir sayı değil tabii. Birçok piste dinamik hava şartlarının ve gece-gündüz döngüsünün geleceği de güzel haber ayrıca.

Komple e-spora odaklanan *GT: Sport*'u bir kenara koyarsak tek rakibi olayın biraz daha motor sporları hissine yakın olan *Project Cars 2*. Şahsen gönlüm *Forza*'dan yana şimdilik ama bir çıksınlar bakalım. Nihayetinde kazanan simülasyon tarzı yarış oyunlarını sevenler olacak. ■ **ÖMER**



TÜR: Yarış **YAPIM:** Slightly Mad Studios **DAĞITIM:** Bandai Namco **ÇIKIŞ TARİHİ:** 22 Eylül 2017

PROJECT CARS 2

win | one | ps4

EN SİMÜLASYONU O MU?

İlk *Project CARS* "bağımsız ama AAA gibi" kafasındaki nadir oyunların ilk örneğiydi belki ve bu tutkulu yanı sebebiyle çeşitli sıkıntıları rahatlıkla göz ardı edilerek simülasyon yarış oyunu sevenler tarafından bağırlara basıldı. İkinci oyunun bu şekilde bahane sunabileceği bir şey yok ama.

En az ilk oyun kadar sağlam bir sürüş mekaniği ve motor sporları damarı sunuyor *Project CARS 2* de ve bağımsız bir stüdyo tarafından yapılmasını falan umursatmayacak kadar başarılı bu konularda. Özellikle pist çeşitliliği konusunda rakibi *Forza 7*'yi de rahatça sollamış durumda. Ama ilk oyunun hayranlarının da kabul ettiği bir yapay zekâ sıkıntısı vardı mesela. Bu oyunda da devam ediyor gibi o sıkıntı.

Yine de *Forza 7* ve *GT: Sports*'tan geri kalacak bir oyuna benzemiyor *Project CARS 2*. E3 sırasında "*Forza* dururken *PC2*'ye niye baksın ki biri?" demiştim ama şu an Gamescom'da gösterilenlerle birlikte oyunun motor sporları hissinin çok ciddi güçlü olduğunu görebiliyorum. *Forza 7*'nin Steam'de satılmaması avantajını da kullanarak alıp yürüyebilir. ■ ÖMER

TÜR: Yarış **YAPIM:** Polyphony Digital **DAĞITIM:** Sony **ÇIKIŞ TARİHİ:** 18 Ekim 2017

GRAN TURISMO: Sport

ps4

ADALET İSTİYORUZ

Seriyi çok seven biri olarak en başından beri şüphelerimi silemeyen bir oyun *GT: Sport*. Tek kişilik kariyer modu sunmuyor, beni kaybediyor ama tamam, odağı farklı, tamamen multiplayer'a ve e-spora yönelmek istiyor. Beni baştan kaybettiyse de başka bir oyuncu kitlesini çekebilir. Ama çekebilir mi gerçekten?

Oyun çok güzel görünüyor, araç sürüş hissinin de hiç olmadığı kadar iyi olduğunu varsayıyorum. Rakipleri *Forza 7* ve *Project Cars 2*'ye nazaran çok daha az araç ve pist sunuyor bir kere. Olsun, o da olur. Ama beni çok önemli bir ayrıntıda hâlâ ikna edemedi. Ben yarışa sonuncu başladım, sonra yavaşlama, doğru açıyla viraj alma vesaire gibi şeyleri salladım, ilk virajda tam gaz gidip birinciye bindirdim, kaos yarattım, yoluma birinci olarak devam ettim diyelim. Beni cezalandıracak mı? Nasıl cezalandıracak? Bunun gerçek bir kaza mı yoksa hinlik mi olduğunu nasıl algılayacak?

Kısacası oyun adil olacağını fragmanlarında istediği kadar söylesin, bunu gözümle görmeden inanmayacağım, e-spor arenasına girmek isteyen yarış oyunu sevenler de inanmayacak. İnandır bizi ey Polyphony! ■ ÖMER



win | ps4 | one

TÜR: Yarış **YAPIM:** Ivory Tower **DAĞITIM:** Ubisoft
ÇIKIŞ TARİHİ: 16 Mart 2018

THE CREW 2

ASFALTTA TEKNE SÜREMEME KEYFİ

The Crew 2'nin en öne çıkarılan tarafı karayolunun yanı sıra hava ve deniz taşıtlarına da yer vermesi bildiğiniz gibi. Şunu söylemek istiyorum ki; bu umurumda bile değil. İtiraf edin; *GTA*'nın en sıkıcı görevleri uçak görevleri değil midir mesela. Oyuncu olarak yapabildiğiniz şey çok azdır, genelde ileri tuşuna basarsınız, çevre öğelerinin uzağında olduğunuzdan hız hissi yok gibi bir şeydir… Burada da aynı. Deniz taşıtları derseniz... Onlar da... Meh işte...

Bir de Gamescom'da oynayanların yaşadığı saçma bir sorun vardı. Mesela arabayla giderken tekneye geçiş yapmak istiyor oynayan, tekne asfaltın ortasında beliriyor! Böyle bir abukluk söz konusu. İlla ki arabayla denize uçacak da öyle geçecek tekneye. Oyun hatası olduğu belli, böyle bir hata düşündürücü.

Neticede hayat otomobillerde (ve motosikletlerde) tabii. İlk oyuna nazaran çok azıcık, birazcık daha simülasyona kaymış sürüş sistemi çok daha başarılı duruyor. Drift özellikle keyifli görünüyor ayrıca. Arayüzün anlamsızca dikkat dağıtması eleştirilmişti ilk oyunda, o da temizlenmiş.

Ama çok açık bir şey söyleyeyim mi? Büyük ihtimalle eli yüzü düzgün bir arcade yarış oyunu olacak *The Crew 2* ama arcade yarış oyunu oynamak istiyor ve *Forza Horizon 3* oynamamışsanız, önce bu oyuna girişmek istiyorsanız aklınıza şaşayım (makineniz kaldırmıyorsa şaşmayayım tabii, o ayrı). ■ ÖMER

THE CREW 2 İLK OYUNUN HATALARINDAN BİRAZ DERS ALMIŞ. BİRAZ.

DOSYA

win | ps4 | one



Bayek kankalarından Caesar'ın gözüne girmeye çalışırken.

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Ubisoft Montreal ○ **DAĞITIM:** Ubisoft ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 27 Ekim 2017

ASSASSIN'S CREED: Origins

PİRAMİTTEN AŞAĞI KAYABİLECEK MİYİZ?

Gamescom sırasına sürüsüyle videosu yayınlandı oyunun. Her şeyden önce Ubisoft'un sinematik video hazırlama konusundaki yeteneğine bir şapka çıkarmak istiyorum. O nasıl gaz veren bir videodur! Hele Bayek'in o yayı ayağına takıp son anda yaptığı hareket nasıl bir şekildir! E3'teki oynanış videolarından önceye yetişmemiş olsa gerek bu sinematik video, ilk duyuruyu bununla yapsalardı feci bir gaz yakalayabilirlerdi.

Onun ardından öncelikle maruz kaldığım videolar oynanış videolarıydı ki nasıl gaza geldim anlatamam. Şu sıralarda *Unity* oynuyorum, "bir an önce bunu ve *Syndicate*'i bitireyim de Origins'e çıktığı an dalayım" moduna girdim kısa sürede. Dünyasını çok sevdim oyunun bir kere. Devasa olması bir yana, o zamanki Mısır'ın günlük hayatını şahane veren ince ince detaylarla dolu; şehir içleri, çöller, Nil'in kenarındaki ağaçlık alanlar, vahşi hayat falan derken çeşitlilik de bayağı iyi. Eh görsellik de, her ne kadar sistem gereksinimlerini abartıp iyi PC'si olmayan dev kitleyi ıskalamamak için teknoloji harikası olmasa da, ciddi iyi duruyor. Gördüğümüz-okuduğumuz az sayıda yan görev de çoğu açık dünya oyunundakinin aksine ana hikâyeye daha bağlı gibi, daha ne olsun?

Sorunun cevabı: Eskilerden daha iyi bir savaş sistemi olsun. Bayağı elden geçmiş savaş sistemi, o kesin. Herkes beğenmedi bu yeni mantaliteyi ancak, çok da zorlaştırılmadan, biraz daha *Souls* serisi kafasına bürünülmüş. Yani öncekilerdeki gibi en uydurmasyon silahla doğru anda bloğa basarak 5 yıldızlı düşmanları patır patır indirmek pek kolay değil gibi duruyor. Daha bir sağa sola kaçmalı, daha taktiksel yaklaşmalı, ve dolayısıyla daha heyecanlı dövüşler bizi bekliyor anladığım kadarıyla. Hele bu durum bizi gizlenmeye daha fazla iterse Assassin'lik hissini yaşatmak konusunda *Origins* için büyük bir artı olur.

Bir yerden sonra gazım hafiften kaçtı ama oyuna karşı. Dünya süper zaten, dövüş mekaniklerini de beğendim ama hikâye ve karakterler konusunda oyun bir soğuttu beni. Bayek, *AC III*'teki Connor gibi düz bir adam. Connor'ın düzlüğüyle bir alıp veremediğim yok ama kötü yazımıyla alıp veremediğim var. Aynı şeyin Bayek'te de olacağından şüpheleniyorum. Ne bileyim, karısıyla olan böyle aşırı romantikmiş gibi duran ama soğuk diyaloglar, Cleopatra'yla karşılaştığında herkesin sürekli büyük laflar etme çabası ama dandik durması falan… Oyunun hikâyesi tepeden bakıldığında bence kesin güzel olacak, Assassin tarikatının kökenleri anlatılıyor neticede, kötü olamaz. Ama yazım kalitesi, karakterlerin sevilebilme ihtimali falan çok umut vermedi şimdilik.

Yine de *Origins*'i onlarca saat keyifle oynayacağıma ve seveceğime, ve hatta oyunun seri için ileriye doğru müthiş bir adım olacağına inanıyorum. ■ **ÖMER**

win | ps4 | one | sw | ps3 | 360

○ **TÜR:** Spor ○ **YAPIM:** EA Canada ○ **DAĞITIM:** Electronic Arts ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 29 Eylül 2017

FIFA 18

SÜPER LİG'İN YILAN HİKÂYESİ SONUNDA ÇÖZÜLDÜ!

EA Sports bu Gamescom'u da tabii ki boş geçmeyecekti. Zaten Haziran ayında düzenledikleri EA Play 2017'de bu fuarda da bazı yenilikleri oyunculara tanıtacaklarından bahsetmişlerdi.

Oyunu EA Play'de oynadığımda bazı değişiklikler direkt dikkatimi çekmişti. Yeni oyuncu kontrolü ve taze animasyonlar dışarıdan bakıldığında kendisini hemen belli etmese de oynanışa bir hayli etki etmiş. Oyunu sürekli aynı taktiklerle ve aynı düz şekilde oynayan oyuncular için ne kadar fark yaratacak bilemiyorum, ancak repertuarı geniş oyuncular için *FIFA 18* oldukça güzel bir oyun olacağa benziyor.

Gamescom'da *FIFA 18* adına herhalde bizi en çok heyecanlandıran haber oyunda Süper Lig'in yer alacağını duymak oldu herhalde. Malumunuz Türkiye Futbol Federasyonu ve EA Sports arasında aylardır süren görüşmeler vardı. Üç yıllık lisans anlaşmamız sona erdiği için az kalsın ligimiz oyunda yer almayacaktı. Pepe, Medel, Gomis, Fernando, Belhanda, Feghouli, Soldado, Burak Yılmaz gibi futbolcular oyunda yer almayacaktı belki de. Burak Yılmaz'ı gerçek hayatta ve futbolda sevmeyenlerimiz olabilir ve bu isimlerle onun ne alakası var diyebilirsiniz tabii, ancak kendisi FIFA FUT'ta düşük bütçeli takımlar için ideal forvetlerden biri, o açıdan önemli.

Bir de *FIFA Street* dedikoduları dönüyor tabii ve bunun için heyecanlanmamak elde değil. Fuardaki *FIFA 18* stantlarından birinde bir oyuncuyu *FIFA Street* oynarken gördük ama EA Sports'un yetkili abilerinden Matt Prior'a iki ay önce bu ihtimali sorduğumda "Bu altından öyle hemen kalkabileceğimiz bir iş değil. İş yükü çok fazla. Umut vermek istemiyorum." demişti. Zaten videoda gördüğümüz *FIFA Street* bölümünün oyunun The Journey isimli senaryo modundan küçük bir parça olduğu söyleniyor.

The Journey moduyla ilgili de bir iki yeni bilgi paylaşıldı. Alex Hunter'ın saç tarzından dövmelerine ve giyimine kadar pek çok özelliğini kişiselleştirebileceğiz artık. Ek olarak bu oyun modunu yerel ağ bağlantısı üzerinden iki kişi oynayabileceğiz. The Journey modunda Alex'e ek olarak bazı yeni oynanabilir karakterler de yer alacak ancak bu konuda pek bir detay paylaşılmadı.

Süper Lig'in de dâhil edilmesiyle birlikte oyunu daha da iple çeker hale geldim. ■ **YASİN**



win | ps4 | one

TÜR: Korku YAPIM: Tango Gameworks
DAĞITIM: Bethesda ÇIKIŞ TARİHİ: 13 Ekim 2017

The EVIL WITHIN 2

MIKAMI'SİZ OLACAK MI?

Bethesda çoğu firma gibi bu sene Gamescom'da yeni duyurular yapmak yerine halihazırda duyurduğu bomba oyunları teşhir etmeye başladı. Beklendiği üzere bu durumdan *The Evil Within 2* de nasibini aldı ve hatta fuarda oyunun ikinci bölümünden bir parça oynanabilir haldeydi. Oyunu oynama şansına erişmiş basın mensuplarının ilk izlenimleriyse farklı farklıydı, kimi oyunu oldukça korkutucu bulurken, diğerleri o kadar da korkmadıklarını söyledi. Gene de eksisiyle artısıyla, çoğunluğun olumlu kanaat edindiğini söylemem gerek. Ayrıca oyunun standının oldukça yaratıcı olduğunu ekleyeyim.

Demoda ilk dikkati çekenler artık mekânların çok daha geniş olduğu ve sanat tasarımının ilk oyundaki başarıyı devam ettirdiği. Tasarımla ilgili bu artı detay aslında olumsuz bir durumu da ortaya koyuyor: Grafikler hâlâ o kadar etkileyici durmuyor ve yeni nesil grafik kalitesini vermekten sanki biraz uzaklar; asıl tatlı olan, görselleri karşımıza getiren teknolojiden çok başarılı sanat tasarımları yani.

İlgi uyandıran hikâyesi, genişletilmiş ve fena olmayan bölüm tasarımlarıyla ilk oyunun müdavimlerine ilaç gibi gelme potansiyelini fazlasıyla taşıyor *TEW2*. Tek sıkıntı, gene iyi ve kötü yapılmış şeylerin birlikteliği şeklinde piyasaya sürülme riski. ■ İHSAN A.

YARATICI VE ÇARPIK TASARIMLAR, BELLİ Kİ İLK OYUNU ARATMAYACAK.

win | ps4 | one

TÜR: Aksiyon YAPIM: Reikon Games
DAĞITIM: Devolver Digital ÇIKIŞ TARİHİ: 26 Eylül 2017

RUINER

POLONYA VE CYBERPUNK DEMİŞKEN

Biri bana bir zahmet bu Polonyalıların sırrını açıklayıversin. Bu insanlar ne yiyor ne içiyor da böylesine güzel oyunlarla karşımıza çıkıyorlar hı? *The Witcher* serisi hepimizin malumu ama onun dışında *Dying Light*'tan *Shadow Warrior*'a, *This War of Mine*'a kadar çok sağlam oyunlar geliyor bu topraklardan.

Bu sene yayınladıkları süper cyberpunk oyunu *Observer* yetmiyormuş gibi şimdi bir de *Ruiner*'la karşımıza çıktılar. Daha önce yukarıda saydığım oyunlarda çalışmış isimlerden oluşan Reikon Games'in geliştirdiği *Ruiner*'da kardeşi Heaven isimli pis işlere bulaşmış şirketler grubu tarafından kaçırılan bir sosyopatı canlandıracağız. Bu kurtarma çabasında yalnız değiliz, bize yardım eden bir de hacker dostumuz var. Oyun 2091 yılında, cyberpunk öğeleriyle süslenmiş bir şehir ortamında geçecek.

Daha önce yalnızca birkaç ekran görüntüsünü gördüğümüz oyunun oynanış tarzını da Gamescom'da yayınlanan fragmanla iyice anlamış olduk. İzometrik açıdan oynayacağımız oyunda bolca aksiyon, bolca ileri teknoloji ürünü silah ve boss savaşları olacak. Atmosfer de mis gibi cyberpunk kokuyor, daha ne istiyoruz? ■ ESER



win | ps4 | one

TÜR: Aksiyon YAPIM: Capcom DAĞITIM: Capcom
ÇIKIŞ TARİHİ: 2018 İlk Çeyrek

MONSTER HUNTER WORLD

DÜNYA MONHUN OLSUN

Yeni demoda gösterilen çöllü, bataklıklı bölge sürprizi bol bir alan sunuyor oyuncuya. Gösterilen yeni canavarlar haricinde eski tüfek Barroth ve çölün belalısı Diablos da dönenler arasında. Bir de gizemli bir Elder Dragon var. Gördüğümüz en yeni özellikse pelerinler oldu. Bu pelerinleri giymek avcımıza farklı özellikler kazandırıyor; birisi kamufle olmasını sağlıyor mesela. Havada süzülmemizi sağlayan Glider Mantle'sa favorim. Zırhlardaki yetenek puanları kalkmış ama beceriler sabit durumda. Silah yapımı menüsüne de nihayet geliştirme ağaçları eklenmiş. Oyundaki 14 çeşit silaha eklenen irili ufaklı değişikliklerse gayet yerinde. Özellikle Gunlance'e eklenen ileri hızlı adım özelliği bu silahın hantallığını almış. Dual Blades ve Insect Glaive'nin hava hakimiyetleri artarken Hammer ve Greatsword'un uzayan komboları çok canlar yakacak. Oyun "canavar" gibi geliyor diyerek büyük bir klişeye imza atmak istiyorum. ■ EREN E.

DOSYA

win | osx

TÜR: Simülasyon YAPIM: Maxis DAĞITIM: Electronic Arts
ÇIKIŞ TARİHİ: 10 Kasım 2017

THE SIMS 4: Cats and Dogs

PAKETTEKİ PATİLER

Bu yılki Gamescom'da ilgimi çeken tanıtımlardan biriydi *The Sims 4*'ün dördüncü ek paketinin tanıtımı. 2 - 3 ayda bir 9 - 10 saat sürelerle *The Sims 4* oynadığımı ve sıkı bir hayvansever olduğumu eklersem, normal bir durum gibi görünebilir. Köpekler dürüst hayvanlardır, ben de sözü fazla dolandırmadan açık konuşmak istiyorum: Gamescom tanıtımında büyük ölçüde hayal kırıklığına uğradım. Minik ve sevimli bir köpek dostumuzun patilerini uzatarak yaptığı eğlenceli hareketler güzel anlardı, ancak *The Sims 3: Pets*'te yer alan atların olmadığını üzülerek gördüm. *The Sims 3: Pets*'e göre önemli bir yenilik - değişiklik olmaması da pek hoş değil. Sevindiğim iki özellikten bahsedeyim bari: Veterinerlik mesleği geliyor ve kedi ile köpeğin yanında, tilki ve rakun da besleyebileceğiz. Bir de çocuk ve okul öncesi sim'lerle beraber oynayan kedi ve köpekler hakikaten şirin ve gerçeğe yakın görünüyorlar. Golden retriever cinsi dostlarım Şanslı ve Balım'ın sim kopyalarıyla oynamak için 10 Kasım 2017 tarihini bekleyeceğim tabii, beklentileri düşük - patileri yukarıda tutarak. ■ NOYAN

win | ps4 | one

TÜR: FPS YAPIM: Sledgehammer DAĞITIM: Activision
ÇIKIŞ TARİHİ: 3 Kasım 2017

CoD: WWII

MERKEZÎ ISITMA SİSTEMİ

Yeni CoD'un multiplayer tarafıyla ilgili bir sürü maç izleme şansımız oldu Gamescom sayesinde. Genel olarak söyleyebileceklerim; oyunun tek kişilik tarafında olacağını beklediğim sert 2. Dünya Savaşı atmosferinin multi'de pek hissedilmediğini ancak özellikle önceki CoD'lara nazaran rakiplerin daha az vuruşta inmesi sayesinde oyunun oldukça heyecanlı maçlara sahne olduğunu gözlemledim. Detaylara artık önümüzdeki aylarda daha FPS uzmanı arkadaşlar girişirler.

Normal oynanış dışında WWII'nun lobi sistemi Headquarters tanıtıldı ki aslında Gamescom'da CoD'a dair en çok konuşulan şey de o oldu. Enteresan ve güzel bir yapı kurmuş Sledgehammer. Diğer oyuncularla birlikte bir alandasınız ve etrafta koşturabilir, atış talimi yapabilir, maçlar izleyebilir ve hatta hızlıca 1'e 1'lik maçlara girebilirsiniz. Oyunun lobide bile oyuncusunu boş bırakmayacak olması bayağı hoş bir dokunuş. ■ ÖMER





Bir Mount & Blade havası yok değil.

win | ps4 | one

TÜR: RYO YAPIM: Warhorse Studios DAĞITIM: Deep Silver ÇIKIŞ TARİHİ: 13 Şubat 2018

KINGDOM COME: Deliverance

SENİN BÜYÜN BURADA GEÇMEZ DELİKANLI

Kingdom Come: Deliverance duyurulalı neredeyse 4 yıl olacak. Başarılı geçen Kickstarter kampanyası, ardından büyük heyecan yaratan E3 2015 fragmanı, zaman zaman yayınlanan ve ağzımızın suyunu akıtan oynanış videoları derken Gamescom 2017'ye kadar dayandık.

Skyrim'in serbestliği, *The Witcher* serisinin hikâye akışı, *Mount & Blade*'in dünya yapısı gibi sevilen mekanikleri birleştirme sözü veren *Kingdom Come: Deliverance* bizi orta çağa götürecek ve son derece gerçekçi savaş mekanikleriyle karşımıza çıkacak. En azından Warhorse Studios'un iddiası bu şekilde.

Mafia'nın baş tasarımcısı ve hikâye yazarı Daniel Vavra'nın başını çektiği ekip Gamescom'da yayınladığı fragmanla oyunun baş kahramanı Henry'nin ailesinin ölümüyle sonuçlanan olayları gösterdi. Bir demircinin oğlu olan Henry ailesi gözlerinin önünde katledilince intikam ateşiyle yanmaya başlıyor ve eğitim almak için Sir Radzig'e katılıyor. Fragman buram buram Braveheart kokuyordu ama gördüğüm kadarıyla aksanlar konusunda biraz daha özen göstermeleri şart. Bu ufak bir detay olsa da verilmek istenen o gerçekçi orta çağ atmosferini baltalayabilecek bir faktör çünkü. Ama bunun dışında her şey inanılmaz görünüyor ve bize de bu "büyücüsüz, ejderhasız" rol yapma oyununu sabırsızlıkla beklemek kalıyor. ■ ESER

HER GÖRDÜĞÜMÜZDE CANIMIZI ÇEKTİREN AMA BİR TÜRLÜ ÇIKMAYANLARDAN.

GAMESCOM 2017

win | ps4 | one

TÜR: Aksiyon YAPIM: Monolith DAĞITIM: Warner Bros. ÇIKIŞ TARİHİ: 10 Ekim 2017

MIDDLE-EARTH: Shadow of War

"CELEBRIMBOR... BU DÜŞMAN BİZİM BOYUMUZU AŞAR!" -TALION

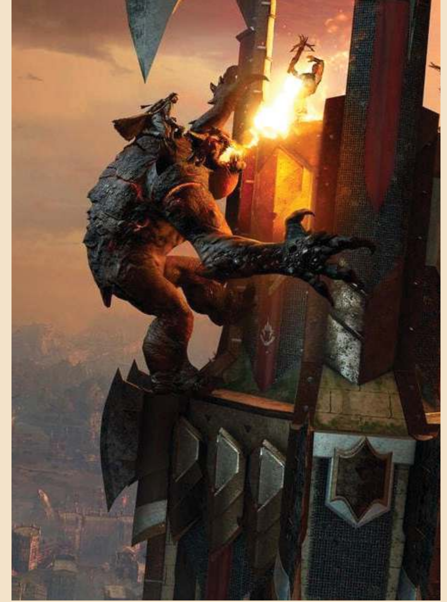
Monolith'in geliştirdiği ve oynanış videolarıyla heyecan uyandırmayı başaran *Middle-earth: Shadow of War*, aynı zamanda son bir aydır bazı hayranlarını germeyi de başarıyor.

Önce oyunun online kale ele geçirme modu olduğu duyuruldu ve bu tabii ki sevinçle karşılandı, ardından da gerçek parayla ork satın alıp kalemizi güçlendirebileceğimizi öğrendik ve bu da tabii ki kafalarda soru işaretleri oluşturdu. Üstüne oyunun senaryosunu Yüzüklerin Efendisi hikâyesine bağlamaya çalıştıklarına dair bir itiraf geldi. Neticede oyunun baş geliştiricisi ve hikâye sorumlusu de Platter "bizi alternatif bir yaklaşım olarak görün" diyordu. Ancak bir noktada bu değişmiş olmalı ki şimdi oyunun gerçek sonunu Yüzüklerin Efendisi'ne denk getirmeye ve bağlamaya çalışıyorlar.

Gamescom 2017'de *Shadow of War* adına öyle can alıcı bir şey de görmedik aslında. Monolith bizimle sadece Mordor'un Canavarları isimli bir video paylaştı. Burada da en ilgi çeken detay bence Balrog'u daha detaylı bir şekilde görmemiz ve Talion'un "bu düşman bizi aşar" diyerek Gandalf'ı alıntılamasıydı. Gerçi ruhani dostumuz, eskinin Elf Lordu Celebrimbor'a göre yanımızdaki "orman ruhu" ve onun gücüyle Balrog'la kapışacak kadar güçlüymüşüz. Zaten savaş sahnesinde de o ruhun oluşturduğu bir ejderha görüyoruz sanki ve kendisi bizim yanımızda savaşıyor.

Size önerim *Shadow of War*'la Yüzüklerin Efendisi arasında tutarlılık aramamanız ve oyunu komple alternatif bir yaklaşım gibi görmeniz olacak. Çünkü mantık peşinde koşarsak bu hikâyeleri birbirine bağlama imkânımız pek yok (yapımcılar aksini düşünse de).

Bununla birlikte Balrog'la yapacağımız savaş için biraz gaza gelmedim desem yalan olur. Umarım doğru zamanda şu tuşa bas, sonra bu tuşa bas tadında olmaz. QTE'ler son dönemde biraz fazlalaştılar zira. Daha sinematik olabilmek için oynanıştan feragat edilmesi bana pek doğru gelmiyor. Ayrıca bu Balrog savaşı umarım 3-5 dakikalık kısa bir dövüş olmaz. Koskoca Balrog yahu bu. ■ YASİN



TÜR: Aksiyon YAPIM: Toadman Interactive DAĞITIM: Sold Out ÇIKIŞ TARİHİ: 2018

IMMORTAL: Unchained

win | ps4 | one

YİNE SOULS BENZERİ VE YİNE GÜZEL OLACAK GİBİ

Toadman Interactive "İçinde en az bir *Souls*-benzeri oyunun tanıtılmadığı fuar mı olurmuş yahu?" diye düşünmeyelim diye bize şirin bir sürpriz yaptı ve *Immortal: Unchained*'i duyurdu. Açık açık "*Dark Souls*'tan esinlendik" dedikleri bu aksiyon/RYO, PS4, Xbox One ve PC için 2018 yılı içinde çıkacak.

Kozmik bir felaketin ardından fütüristik bir fantastik dünyada geçen oyunda biz kıyamete son vermekle görevli canlı bir silah rolündeyiz. Burası pek kesin değil ama sanırım ebediyete kadar cezalandırılmış bir mahkumken gönülsüz biçimde serbest bırakılıyoruz, çünkü Kozmos'u kurtarmak için yeteneklerimize ihtiyaç var. Oyunun adından anlaşılacağı üzere ölümsüzüz ama kim olduğumuzu veya ne yaptığımızı bilmiyoruz. Oyun dünyası ve karakterlerle ilgili bilgileri oyunu oynadıkça parça parça öğreneceğiz (aynı *Souls* gibin).



« Ateşli silahların etkisini de düşününce Souls'tan ziyade Bloodborne'a benziyor aslında Immortal.

Oyunun tasarımcısı S. Thorwaldsson, *Immortal'ın* kolay olmadığını, hareketliliğin, saldırı yönünün ve doğru zamanlamayla yapılan kaçınma hareketlerinin başarının sırrı olduğunu söylemiş. Zaten oyunun fragmanında da gördüğümüz gibi savaş mekanikleri *Souls*'a çok benziyor, hatta ateşli silah kullanımı bakımından daha çok *Bloodborne*'a bile benziyor diyebilirim. Formülü iyi uygulamışlar gibi.

Oyunda öldüğümüzde Kozmos'un akışını gözetleyen Monolith tarafından hayata geri döndürüleceğiz ve topladıklarımız öldüğümüz noktada bizi bekliyor olacak (aha yine *Souls*). Kozmos'u oluşturan dünyalar birbirine Akıntı adı verilen bir ağla bağlı ve biz de bu Akıntı'yı ve çeşitli dünyaları dolaşarak ipuçları ve ekipmanlar toplayacak ve Kozmos'u kurtaracak kadar güçlü bir silah haline geleceğiz.

Oyunun hikâyesini yazanlar arasında Anne Toole (*The Witcher*) ve Adrian Vershinin (*BF1*) gibi isimlerin bulunduğunu bilmekte fayda var. Direkt takibe alınası bir isim. ■ ESER

win ps4 one

TÜR: Aksiyon / RYO YAPIM: TaleWorlds DAĞITIM: TaleWorlds ÇIKIŞ TARİHİ: -

MOUNT AND BLADE II: Bannerlord

BU MULTİ ÇOK CAN YAKAR

Gamescom 2017'nin en harika sürprizlerinden biri de sonunda Bannerlord'un çok oyunculu modunu görme şansı bulmamızdı.

TaleWorlds, "Captain" isimli bu oyun modunu uzun süre gizli tuttu ve gördüğüm kadarıyla muhteşem bir tecrübe bizleri bekliyor. Bu oyun modu 5v5 için tasarlanmış. Geniş bir savaş alanındayız ve her oyuncunun elinin altında bir bölük var. Bölüğümüzü de üç farklı sınıftan seçiyoruz. Bunlar piyade, okçu ve atlı birimleri olarak karşımıza çıkıyor. Her sınıfın da içerisinde farklı birimler mevcut.

Geri sayım sona erdikten sonra oyun iki orduyu savaş alanına koyuyor ve 10 oyuncu da takım arkadaşlarıyla harika bir iletişim kurmak zorunda. Beşinci günün şafağında beliren Gandalf ve Rohirrim gibi düşmanı arkadan atlılarla ezip geçmek, okçularla bir tepenin eteğine pusu kurup ok yağmuruna başlamak, mızraklarla ve kalkanlarla duvar örmek... Hepsi ayrı güzel olmuş.

E3'te senaryo modundan çok küçük bir kısmı oynayıp mest olmuştum zaten. Captain moduyla birlikte uzun süre başka bir oyun oynamayacakmışım gibi hissediyorum.

Ha, bu arada ne yazık ki hâlâ bir çıkış tarihi yok... ■ YASİN

Takım çalışması konusundaki becerinizi şimdiden geliştirmeye bakın.

win ps4 one

TÜR: Simülasyon YAPIM: Saber Interactive DAĞITIM: Focus Home Interactive ÇIKIŞ TARİHİ: 2017 Ekim

SPINTIRES: MudRunner

KİRLENMEK GÜZELDİR

Spintires'ın ilk oyununun adamakıllı güncellenmemesine üzülenlere büyük bir şevkle *Spintires*'ın yeni oyunu *MudRunner*'ı sunuyorum! Ülkemizde de bayağı bir seveni olan *Spintires* serisinin yapımcısı Saber Interactive ve yeni dağıtıcıları Focus Home Interactive bu sefer oyununu tam manasıyla destekleme ve düzgün bir ürün ortaya koyma niyetinde. Grafiksel geliştirmeler ve fizik motorunun tamamen elden geçirildiği, üstüne bir de yeni bir harita ekleneceği haberinin yanı sıra oyunun bu sefer Playstation 4'e de geleceğinin müjdesini aldık. Ayrıca ekip ilk *Spintires* oyununun sahiplerine *MudRunner*'ı %50'lik bir indirimle sunuyor. ■ SABRİ

FISHING PLANET

METAL!

Pek hoşuma giden bir Youtube yorumundan alıntı yapayım: Doom gibi ama balık avlıyorsunuz!

Kahrolasıca bir su kenarına gidip, pislik çuvalı oltanızı çıkarıyorsunuz ve o lanet balıkları doğduklarına pişman ediyorsunuz!

Öyle değil tabii, normal bir balıkçılık oyunu Fishing Planet. Steam'de erken erişimde ve ücretsiz zaten, PS4'e yeni geliyor. E peki niye yazıyorum buraya?

Playstation'ın Youtube kanalına son haftalarda yüklenen videolar arasında uzak ara en çok izleneni Fishing Planet'ın fragmanı, buraya da aynı sebepten yazıyorum. O neden peki? Neden Kayıp Miras'ın çıkış videosundan bile çok izlenmiş? Size hiç fragmanlarda müzik kullanımının öneminden bahsetmiş miydim: *tinyurl.com/ogz-119-fish* ■ ÖMER

win ps4 one

TÜR: Aksiyon / Macera YAPIM: Compulsion Games DAĞITIM: Gearbox Publishing ÇIKIŞ TARİHİ: 13 Nisan 2018

WE HAPPY FEW

İŞLER İYİCE KARIŞTI

Bu seneki Gamescom'da *We Happy Few*'ı geliştiren Compulsion'ın aldığı birtakım büyük kararlar üst üste geldi. Bunları sırayla özetlemek gerekirse, önce *Borderlands*'ten tanıdığımız Gearbox ile anlaşıldı ve erken erişimden çıkış tarihi olarak 13 Nisan belirlendi. Sonrasında oyunun konsollara da çıkacağı duyuruldu. Eh tüm bu gelişmelerin üstüne, oyunun EE fiyatı 29 dolardan (ki Türkiye'de bölgesel fiyatlandırma kapsamında bu rakam 49 TL'ye denk geliyordu) 50 dolara fırladı ve "artık bağımsız bir oyun değil AAA düzeyinde bir oyun yapıyoruz" açıklamaları geldi. Compulsion her ne kadar oyunun fiyatının artacağını evvelden duyursa da bitmemiş oyuna bu denli yüksek fiyat biçilmesi birçok oyuncuyu epey irrite etti.

Üstelik olup biten bunlarla sınırlı değil: Yeni DLC'ler ve Season Pass, Collection Edition ve bölgesel fiyatlandırmanın kaldırılması (hoş, geliştiriciler en son bunun üzerine çalıştıklarını duyurdu ama hâlâ ses yok ve Türkiye fiyatı an itibariyle 177 lira) tepki çeken diğer unsurlar. Evet, oyun Life in Technicolour güncellemesiyle iyice büyüdü ve çok eğlenceli hale geldi. Ayrıca yapımcılar şu an oynadığımız Arthur dışında iki karakterin daha kendi hikâyeleri olacağını müjdeledi. Yani *WHF* hayatta kalma mekaniklerinin yanında iyiden iyiye hikâye ağırlıklı bir yapıya da kavuşuyor. Oyunu ilk dönemlerinden beri takip eden biri olarak geliştiricilerin oyuncu geri bildirimlerine ne kadar önem verdiğini ve toplulukla iyi ilişkiler kurduğunu biliyorum; ama sanki şu son süreci yönetmekte güçlük yaşıyorlar. Gene de sözünü verdikleri gibi sürecin sonunda "60 dolar eden bir oyun" yapacaklarına inancım tam. Umarım bölgesel fiyatlandırma işini de bir an önce hallederler.

Sözün özü ciddi kararlar almaları ve buna dönük tepkilerle boğuşmanın yanında, haftalık yamaları da yayınlamaya devam ediyorlar. Dilerim ikinci bir *No Man's Sky* vakası olmaz. ■ İHSAN A.

GAMESCOM 2017

win | ps4 | one

○ **TÜR:** Simülasyon ○ **YAPIM / DAĞITIM:** Frontier Developments ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 22 Haziran 2018

Jurassic World: Evolution

HANİMİŞ BENİM DİNOCUM?!

Bir kez daha "Neden daha önce kimse düşünmedi bunu?" dedirten bir oyunla karşınızdayız efenim. Dinozorlara ilgi duyan -ki itiraf edelim, hangimiz duymuyoruz ki?- ve tycoon tarzı yönetim oyunlarını sevenlerin ağzını sulandıracak bir yapım geliyor, hem de Planet Coaster'ın yapımcılarından! Kendilerinin aynı zamanda Zoo Tycoon'u da yaptıklarını biliyor muydunuz? Bir dinozor parkı yapma oyunu için daha tecrübeli bir ekip bulmamız imkansızdı!

Şu ana dek yalnızca duyuru videosu yayınlandı ve hakkında (çok iyi olacağının dışında!) pek bir şey bilmiyoruz Jurassic World: Evolution'ın. Videoda farklı dinozor türlerini idare etmeyi, elektrikli tellerdeki bir arıza esnasında alanının dışına çıkarak dehşet saçan bir T-Rex'i ve oyuncunun hızlıca duruma müdahale etme çalışmalarını gördük. Jurassic Park serisine tatlı göndermeler de yapan oyun aklımızdaki dinozor cennetini yapmamız için pek çok araç verecek gibi görünüyor yani. İşleri kontrol altında tutmanın ne kadar önemli olduğunu da görüyoruz aynı fragmanda, yoldan çıkan bir roller coaster'dan daha tehlikeli bir şey varsa o da yoldan çıkan bir Raptor sürüsüdür zira. Universal'la iş birliği içinde yapılan oyun, çıkışını da yeni gelecek Jurassic Pack filmi Jurassic World: Fallen Kingdom'la birlikte, 22 Haziran 2018'de gerçekleştirecek. Ha bir de oynarken aklınızda olsun: T-Rex'lere fındık fıstık atmak tehlikeli ve yasaktır. Lop diye yutarlar valla (fıstığı değil sizi). ■ **TARIK**

win | ps4 | one | sw

○ **TÜR:** Aksiyon / Macera ○ **YAPIM:** Sushee
○ **DAĞITIM:** Square Enix ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018

Fear Effect: Reinvented

ASANSÖR SAHNESİ BU OYUNDA MIYDI?!

PlayStation 1 yıllarına denk gelen eminim çoğu okuyucumuz *Fear Effect* nasıl bir oyundur bilir. Bilmeyenler içinse özetle; oldukça sıradışı bir hikâyeye, cel-shade tarzı harika grafiklere, oynanışta orijinal fikirlere sahip bir oyundu. Çok CD'liydi. İşte o ilk oyun yeniden hazırlanarak 2018'de karşımıza çıkacak. Yapımcı Sushee aslında şu anda *FE2*'nin devamı olan *FE Sedna*'yı geliştirmekte. Güzel bir bağış kampanyası yapmıştı ve oyunculardan da projeye destek alarak 2016'da geliştirme başladı, şu anda Steam'de demosunu indirebilirsiniz... Lakin o oyun biraz *FE* havasından uzaktı -ki *FER* güzel yetişti. Yeni nesil *FE*'yle tanışabilecek.

Elimizdeyse kısacık bir grafik videosu var ve beni endişelendiren şey, görsel konseptin farklı oluşu. Ne cel-shade havası var, ne çizgi-romanımsı bir duruş... Biraz karanlık, pastel renklerden uzak, yani *FE* gibi değil. Ayrıca ilk oyundan hatırladığım oyunun kontrolü biraz hantaldı, günümüzde öyle hantal bir oynanış kabul görmeyecektir, oynanışın değişmesi oyun içi mekanikleri de değiştirmeye mahal vereceğinden karşılaşacağımız oyun orijinal *FE* gibi olmayabilir ama şimdiden bir yargılamada da doğru olmaz. En iyisini umalım, çıkmazsa ilk ben saldırırım! ■ **VOLKAN**



○ **TÜR:** Dövüş ○ **YAPIM:** Capcom ○ **DAĞITIM:** Capcom
○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 19 Eylül 2017

Marvel vs. Capcom Infinite

TAŞ ATMAK YOK!

MvC:I, E3'te aslında çok iyi bir gösteri yapamamıştı. Özellikle videolardaki yüz animasyonları büyük alay konusu olsa da Gamescom sürecine kadar ekip ortalığı toplamış diyebiliriz. Oyunun son dokunuşlarına kadar gelmişler.

Yani az çok ne var ne yok belli oldu. İlk kadronun 30 dövüşçüden oluşacağı net. Kadroya son eklenen isimler Ghost Rider, Dormammu, Firebrand ve Jedah! Jedah'ı *Darkstalkers* oynayanlar iyi bilir. Capcom ekibi Jedah'ı hem tasarım hem seslendirme hem de hareket yelpazesi açısından tam hayal edildiği gibi yaratmış. İlk DLC paketindeyse Marvel tarafında Black Panther, Capcom tarafında Sigma yerini alacak.

Oyun modları da oldukça doyurucu gözüküyor şu anlık. Karakterlerin özel, zorlu kombolarını yapacağınız bir Mission modu, tümüyle sinematik hikâye modu, Arcade modu gibi offline modların yanında, Casual ve Rank maçlar da var. Capcom'un ilk kez deneyeceği "Beginners League" moduysa Seviye 14 ve altı oyunculara özel bir rekabetçi lig. Böylece çömezler ustalarla karşılaşıp morallerini bozmayacaklar. Netcode nasıl, yeni mekanikler ne kadar tutarlı, arenalar ne kadar iyi gibi soruların yanıtıysa 19 Eylül'de. ■ **VOLKAN**

İNCELEME



Garip ama Oyungezer editörleri de bazen yazmakla kalmayıp konuşmaya başlıyor! İşte o kutlu anlarda, inceleme sayfalarında yukarıdaki ikon beliriyor.



NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

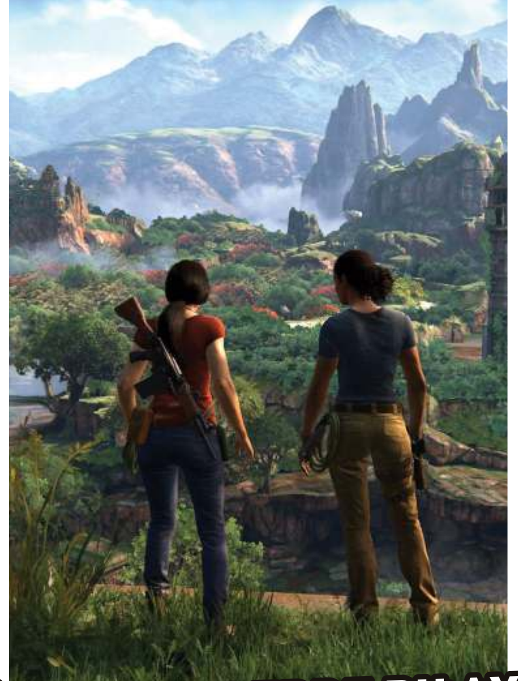
10	Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.	5	Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
9	Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.	4	Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
8	Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.	3	Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
7	İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.	2	Berbat bir oyun.
6	Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.	1	Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Cars 3: Driven to Win	4	72
Crash Bandicoot: N.Sane Trilogy	8	80
Darkest Dungeon: The Crimson Court	8+	81
Death Squared	6	72
Diablo III: Rise of the Necromancer	6	76
Final Fantasy XV A New Empire	2	-
Formula Fusion	7	57
Get Even	8+	75
Griptape Backbone	6	-
Guilty Gear XRD: Rev 2	6	86
Hot Plates	5+	-
House Party	-	-
Hover: Revolt of Gamers	5	69
Kindergarten	7	-
Mafia III: Stones Unturned	7	-
Micro Machines World Series	5	57
Nex Machina	8	84
Passpartout: The Starving Artist	7	-
Perception	6	56
Portal Knights	6	72
Pro Cycling Manager 2017	6+	64
Regalia: Of Men and Monarchs	7	73
Renowned Explorers: International Society	8	72
That's You	7	69
The End is Nigh	8	83
Zelda: Breath of the Wild - The Master Trials	6	78
The Long Journey Home	5	68
Unturned	7	-

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY

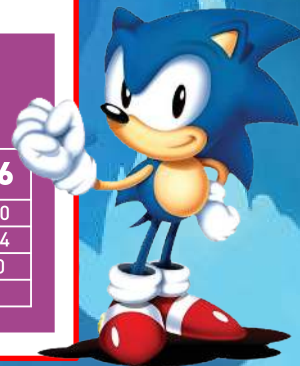
"Very" Tabanı

OYUN FUARLARI

Dışarıdan bakıldığında heyecan verici duyuruların yapıldığı yerler olarak görülebilen oyun fuarları, içine girdiğinizde biraz daha farklı aslında. Heyecan verici duyuruların yanı sıra heyecan verici bir ortam, standlar, olaylar, oyunlar ve daha fazlasını düşünün. Peki bu fuarlar gerçekte ne kadar büyük?

POPÜLER OYUN FUARLARININ SON 5 YILDAKİ ZİYARETÇİ SAYILARI

	2012	2013	2014	2015	2016
GAMESCOM	275.000	340.000	335.000	345.000	345,000
TOKYO GAME SHOW	223.753	270.197	251.832	268.446	271.224
E3	45.700	48.200	48.900	52.200	50.300
BLIZZCON	–	26.000	26.000	25.000	–



KAPAK
İNCELEME

ps4 win



Hellblade
Senua's Sacrifice

ASLINDA DÖNECEK BİR EVİN OLMADIĞINI FARK ETTİĞİNDE, SÜRGÜN MANTIKLI GELMEYE BAŞLAR

YAZAN **TARIK KAPLAN**

"Etrafına bakarsan onları göreceksin. Boğulanlar, hastalıktan ölenler, katledilenler... Burada yatıyorlar, yerde, Hel nehrinde çürüyorlar. Ama ölüler burada yalnızca çürümüyor. Burası dinlenilebilecek bir yer değil."

Senua küçük bir kayıkta, Kuzeylilerin cehennemi Hel'e doğru kırılgan bir kararlılıkla ağır ağır kürek çekerken ben de kazıklara geçirilmiş, asılmış, derisi yüzülmüş bedenlere bakıyor ve gördüklerimin yalnızca 20 kişilik bir ekip tarafından yapıldığına inanmaya çalışıyordum. Giysisinin üzerindeki detaylar, kürek çekişindeki yumuşaklık, uğursuz nehir yatağını çevreleyen sis ve Land of the Mist'i hayallerimizdeki cehennem tasvirlerine benzetmese de havadaki tedirginliği, Senua'yı takip eden tanrıların uğursuz varlığını ve gelecek olan maceranın ağırlığını yansıtan atmosfer çok başarılıydı. Yolculuk boyunca Senua'ya ve bize eşlik edecek seslerden biri yalnız bir savaşçının neden beline asılı bir insan kafasıyla cehenneme kürek çektiğini anlatırken, umutlarım Senua'nınkinin aksine epey yüksekti.

"Yalan söylüyorsun. Bunları zaten biliyordun, hepsini daha önce gördün!"

"Ama bu yapılan işi değiştirmez değil mi? Bu gerçekten güzel bir giriş."

Neden bahsettiğimi anlamak için karaya ayak basıp geri dönmek için tek bir şansı olduğunu bilen Senua'nın kayığını nehre gerisin geri iterkenki kararlılığını görmeniz gerekli belki. Mecazi şeylerden, hareketlerden yola çıkarak öyle olduğunu düşündüğüm duygulardan bahsetmiyorum. Kameraya, doğrudan ruhunuza bakarken gözlerinde gördüğünüz, kaybedecek bir şeyi kalmamış ve içine girdiği zorlu yolun sonunu görmeyi kafasına koymuş bir savaşçının keskin bakışlarından bahsediyorum. Özel bir yüz tarama teknolojisi ve Unreal Engine'in gücüyle en yüksek bütçeli oyunlarda bile bulmakta zorlanacağınız bir grafik kalitesi yakalamıştı Ninja Theory. Senua'nın kararlı bakışının ardındaki parçalanmış ruhun, dört bir yanından gelen seslere karşı aldırmaz bir direniş sergilemesiyle de hızlıca pekişiyordu karakter. Senua'nın ne denli ayrıksı ve özel bir yeri olacağını şimdiden görebiliyordum.

Ama ölüm tanrıçasına meydan okumak için cehennemi geçmeye hazırlanan Senua gibi, göreceklerimin ne kadarının istediğim şeyler olacağı konusunda benim de bazı şüphelerim vardı.

"Olmalıydı da..."





« Dillian karakterini oyun boyunca hiç görmeyip yalnızca duysak etkileyiciliği biraz daha artabilirdi diye düşünüyorum. Tanıştırayım: Senua'nın tuttuğu kafa sevgilisi Dillion'a ait.

SENUA'NIN KARANLIĞI ONU İÇTEN İÇE ÇÜRÜTÜRKEN BU DURUM ZİHNİNE DE YANSIYACAK.

FARKLI BİR CEHENNEM

Karaya çıkıp kontrolü elime aldığımda ilk gördüğüm şey ormanın içine giden yolun hemen başındaki taşın üzerine işlenmiş rünler oldu. Yanına giderken dört bir yanımdan gelen seslerden biri "odaklan" dedi ve ben olduğum yerde titreyerek omzumun üzerinden arkama baktım. Hemen arkamda dikilmiş, kulağıma sinsice fısıldayan birinin varlığını bir saniyeliğine de olsa gerçekten hissederek dehşete kapılmıştım! Bir diğeri öbür yanımdaydı, "Odaklan, Senua" diye tekrarladı biraz ona, biraz bana hitap ederek. Elimde kontrol kumandası, olduğum yerde durmuş, kendi kendime gülüyordum bir an sonra. Oyun daha ilk anından beni de hafiften delirtmişti bile.

Senua's Sacrifice'ı giriş ekranında önerdiği gibi kulaklıkla, hele de kaliteli bir kulaklıkla oynarsanız aynı etkiyi size de yapacağının garantisini veririm. Sayfanın bir yerlerinde bu etkileyici ses teknolojisinin detaylarını bulacaksınız, ama devam etmeden önce şöyle özetlemek istiyorum: Senua'nın hastalıklı zihnindeki tüm karakterler sizin de zihninize sızıyor ve çok kısa bir süre içinde tıpkı onun gibi bu seslerle yaşamayı öğrenmek zorunda kalıyorsunuz.

"Ve biz de seninle yaşamayı tabii."

"Evet. Kusura bakma ama Senua'dan sonra hayal gücün hiç de eğlenceli gelmiyor!"

İtiraf etmeliyim ki ne yapmam gerektiği konusunda hiçbir fikrim olmadan, yalnızca kafamın -Senua'nın kafasının- içindeki sesleri dinleyerek ağır ağır ormanda yürürken o rün taşına **gerçekten de odaklanmam** gerektiğini anlayamamıştım. Sesler de beni umursamadı zaten, Senua'ya geri dönmesini, yaptığının saçmalık olduğunu, sevdiğinin ruhunun çoktan yok olduğunu anlatırken hiçbiri beni, oyuncuyu yönlendirme gereği duymadı. Oyunun kendisi de böyle bir niyete sahip değildi zaten, zira interaktif bir film kıvamında başlayan hikâye, hiçbir arayüze sahip olmayan bomboş bir ekranda ilerliyordu. Nereye gitmem gerektiği başlarda açık olduğundan ortada bir problem de yoktu zaten. Önemli olan atmosfere girmek ve burada ne halt yemeye bulunduğumuzu anlamaya çalışmaktı.

Oyunu ilk açtığım saatlerde ne yapmam gerektiği konusunda hiçbir fikrim yoktu, seslere odaklanamıyor, sadece bu garip hisse alışmaya çalışarak ilerliyordum ve bir şeyleri de kaçırıyordum muhtemelen. Kısa süre sonra Senua'nın, katledilen sevgilisi Dillion'ın işkence gören ruhunu ölüm tanrıçası Hela'dan kurtarmak üzere bu yolculuğa çıktığını zihnindeki seslerden ve kendi ağzından öğrenecektim. Tüm bu yolculuğun öncesini, Senua'nın hayatını, bu hale gelişindeki tüm ayrıntıları, hastalığını, anne ve babasıyla, en önemlisi de ruhunu kurtarmak için kendisini feda etmeye hazır olduğu biricik Dillion'ıyla ilişkisini oyun ilerledikçe yavaş yavaş öğrendim. Bu anı ve hikâye parçaları, belli bölümleri geçtikçe karşımıza çıkan ara sahnelerle gösterildiği gibi, dünyaya yayılmış bulmacaları çözerek ve zihnindeki farklı seslerin hiç bitmeyen konuşmaları arasından önemli kısımları ayıklayarak da öğrenilebiliyordu.

"Hiç susmayan mı? Hah, asıl sen gerektiği kadar konuşmuyorsun!"

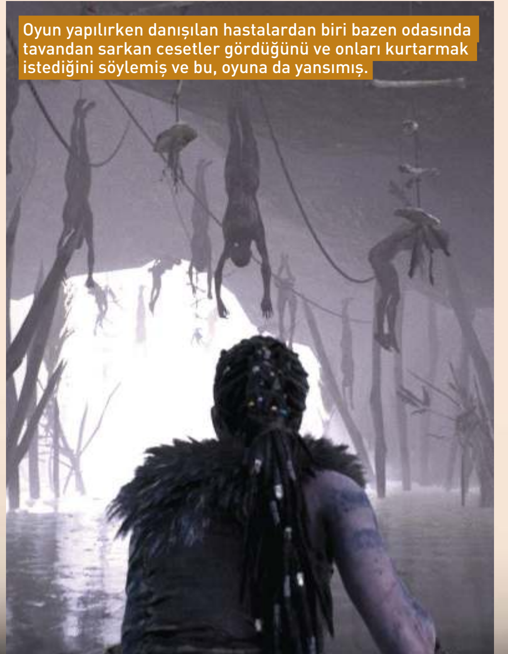
BAKMAK VE GÖRMEK ARASINDAKİ FARK

Bulmacalar demişken... Bunlar benzer üçüncü şahıs aksiyon/bulmaca oyunlarında gördüğünüz düğmeye bas, platform indir, ilerle mantığından biraz farklı. Senua hastalıklı bir zihnin yanı sıra tıpkı annesi gibi görü yeteneğine de sahip. Dünyayı çok farklı bir açıdan görüyor, bizim seçemeyeceğimiz ayrıntıları seçebiliyor ve bunları bazen kendi avantajına kullanabiliyor, dolayısıyla oyundaki bulmacalar da bu görü yeteneğinin üzerine kurulmuş. Geçmeniz gereken kapıların üzerinde bazı rünler görüyor, bunları aklınızda tutarak çevrede aynı şekli oluşturacak optik illüzyonlar bulmaya çalışıyorsunuz. Bu illüzyonlar kimi zaman doğru açıyla yere vuran güneş ışıklarında bir sembol görmenizi, kimi zaman duvarlarda annenizin yüzünü seçmenizi sağlıyor. Zekice, farklı, konsepte uygun ve kesinlikle daha önce görmediğiniz bir mekanik bu. Görü yeteneğinizi kullanmak için bir odaklanma modu tasarlanmış (başta Senua'nın zihnindeki sesler



İllüzyon tanrısı Foul Raven Senua'nın zaten karman çorman olan zihnini daha da karıştırmaktan sadist bir zevk alıyor.





Oyun yapılırken danışılan hastalardan biri bazen odasında tavandan sarkan cesetler gördüğünü ve onları kurtarmak istediğini söylemiş ve bu, oyuna da yansımış.


Ateş tanrısına yakışır bir taht.

"odaklan" derken de bunu kast ediyormuş, sonradan anladım). Bu mod dünyaya daha yakından bakarak bulmacaları çözmek ve nesnelerle etkileşime geçmek için kullandığınız tek mekaniğimiz olarak rünleri okumak için de kullanılıyor. Görü fikri bu mekanikle oldukça başarılı biçimde oyuna aktarılmış.

"Birileri Senua'nın yeteneklerine epey hayran anlaşılan."

"Belki sen de onun, 'özelliklerinden' istersin, hmm?"

Dünyaya bakışının farklı olmasının tek sebebi bu bulmacalar değil tabii. Başkarakterimiz bir psikoz hastası ve Ninja Theory'nin gerçek psikoz hastalarıyla konusunda uzman profesörlerden aldığı bilgilere uygun olarak çevresini kendi gerçekliğine uygun olarak görüyor, dolayısıyla biz de onun gözünden görüyoruz her şeyi. Meşalelerin ateşi parlaklığıyla görüşünüzü kapatabiliyor, güneş ışıkları haddinden fazla güçlenerek muhteşem bir orman manzarası oluşturabiliyor ya da tüm dünya bir anda karanlığa gömülüp odağınızı yok edebiliyor. Böyle anlarda Senua'nın görüşüne tek başına güvenemeyeceğinizi hissediyor, dört bir yanınızı saran seslere de yönelmek durumunda kalıyorsunuz. Bazen bir nehri bulmak için karanlıkta yalnızca su sesini dinleyip nereden geldiğini anlamaya çalışıyor, bazen aklınızı çıkaracak dehşetlerden gözünüz kapalı kaçmaya çalışıyorsunuz. Senua bununla yaşamaya alışık olmasına ve savaşçı ruhuna rağmen bazı anlarda korkudan taş kesilebiliyor ve bu anlarda o korkuyu olduğu gibi ben de yaşadım. Oyunun beni ele geçirerek Senua'nın yerine koyma konusundaki başarısı gerçekten muazzamdı. Öyle ki, bu deneyim ciddi anlamda yorucuydu da. İnanın bana, yaptığınız her şeyin görünmez kişiler tarafından izlenip yorumlanması çok yorucu bir deneyim.

"Kendini beğenmiş!"

"Hah, yorumlarımızı beğenmiyormuş. Kibre bak!"

SENUA'NIN ZİHNİ

Hellblade'i diğer oyunlardan çok daha farklı bir yere koyan en önemli özelliği ele aldığı zihinsel rahatsızlık konusu. Bırakın oyunları, ana akım sinemada bile fantastik bir korku unsuru olması dışında neredeyse hiç kullanılmayan, Hellblade'in direktörü ve Ninja Theory'nin başındaki isimlerden Tameem Antoniades'in tabiriyle "yasaklı" bir konu bu. Tam da bu yüzden gerçekleri bizlerden daha farklı algılayan Senua, aslında zihinsel hastalıkların hayatımızın bir parçası olduğunu ortaya koymak ve normal şartlarda asla ulaşamayacağı kitlelere dahi bu konuyu ulaştırabilmek amacıyla şekillenmiş bir karakter.

Senua'nın zihinsel hastalıklarından en önemlisi psikoz. Bu hastalık kişilerin normalde olmayan sesler duymasına, çevrelerinde garip şekiller, halüsinasyonlar görmelerine, var olanı diğer insanlardan çok daha farklı biçimde algılamalarına yol açıyor. Bazen renkleri olduğundan çok daha parlak görebilirken, bazen var olduğuna inandıkları bir cisme dokunacak kadar yaklaşabiliyor, hayal güçlerini sıradan insanların asla kullanamayacağı bir efektiflikte kullanarak zihinlerindeki imgeleri gerçekle harmanlayabiliyorlar. Oyunda görülen görsel efektler, farklı sahneler ve Senua'nın duyduğu seslerin tamamı projenin başından sonuna dek belli aralıklarla stüdyoya davet edilerek fikirleri alınan gerçek psikoz hastalarının deneyimlerinden yola çıkılarak tasarlanmış. Bu bakımdan aslında bu insanlarla normalde mümkün olmayacak bir biçimde empati kurabilmeyi, onların bazen çok daha renkli, bazense korkunç dünyasını deneyimlemeyi amaçlayan deneysel bir proje bu. Amacına ulaşmış da. Hellblade'i oynadıktan sonra, mental problemleri olan insanlara bir daha asla aynı gözle bakmayacağınızın garantisini veririm.



ÜÇ BOYUTLU SES SİSTEMİ

Hellblade'i kesinlikle ama kesinlikle kulaklık takarak, mümkünse bulabildiğiniz en kaliteli kulaklıkla oynamalısınız. Senua'nın zihnindeki sesler kaydedilirken kullanılan üç boyutlu ses teknolojisi sayesinde gerçekten zihninizin içinde hissedebiliyorsunuz konuşmaları. Bu kayıtlar çift taraflı özel bir mikrofonla, aynı anda birden fazla ses sanatçısının farklı noktalardan konuşurken hareket de etmesiyle elde edilmiş, canlı performanslar aslında. Oyun içerisinde ne zaman devreye girecekleri de çok iyi ayarlandığından hiçbir yapmacıklıkları yok. Aynı şekilde ortam sesleri de farklı açılardan geldiği için tamamen içgüdüsel olarak ne tarafta olduklarını algılayabiliyorsunuz. Bazı bulmacalarda ve savaşlarda seslerin önemi görme yeteneğinizden bile yukarıda olacağından bu duyunuzu hafife almayın. Müziklerin de atmosfere çok güzel uyduğunu buraya not edeyim ayrıca.

KÂBUSLARDAN GELEN DÜŞMANLAR

Her ne kadar çok farklı özelliklere sahip olsa da bir aksiyon oyunundan özgün bulmacalar ve iyi grafiklerden fazlasını bekleme hakkına sahip olduğunuzu düşünüyorsanız size Ninja Theory'nin aksiyon konusunda oldukça başarılı bir firma olduğunu hatırlatmak isterim. Hayal kırıklığına da uğratmamışlar; dövüş sistemi akıcı, zorlayıcı, kavraması oldukça kolay ve her seferinde tatmin edici olacak şekilde tasarlanmış. Hızlı vuruş, ağır vuruş, gard kırma, sakınma ve blok hareketlerinden oluşan repertuarımızı düşman stiline göre değişiklik gösterebilen kombolar oluşturmakta kullanıyoruz. Bu hareketleri aynı zamanda farklı yönlere doğru sakınma hareketleriyle ya da düşmanın üzerine koşarak da yapıp komboları daha da çeşitlendiriyoruz. Ha böyle söyleyince aklınıza DmC gibi bir sistem de gelmesin tabii. Dövüşler hiçbir zaman sahneyi çalacak kadar ön planda değil, aksine her seferinde mücadele hissini destekliyorlar.

"Senin için söylemesi kolay. Cehennemde hayatın için dövüşen sen değildin!"

Can sıkan ufak bir nokta, birden fazla düşmanla kapışmak gerektiğinde kamera ve kilitlenme sisteminin çevrenizi görmeyi zorlaştırması. Bu anlarda özellikle ses tasarımı imdadıma yetişerek sistemin açıklarını çok güzel şekilde kapatıyordu. Arkanızdan biri saldırırken zihninizdeki sesler sizi anında uyarıyor, düşmanlar hamle yaparken homurdanıyor ve bunları takip ederek alıştıktan sonra neredeyse gözü kapalı dövüşebilir hale geliyorsunuz. Sistem gayet iyi işliyor, her bir dövüşümden de ayrıca zevk almamı sağlayacak kadar çeşitlilik sağladı bana. Arayüzün olmaması bir eksi değer olmasın diye de bir başka özgün mekanik, düşmanların canını vücutlarındaki yaralardan ve hareketlerinden öğrenme özelliği eklenmiş ayrıca. Savaş içerisinde rakiplerinizin canını çoğunlukla yaralarını tutmasından, zihninizdeki seslerin "öldür şunu!" "çok az kaldı!" bağırışlarından ve üzerlerini kaplayan kandan anlıyorsunuz. Aynı şey Senua için de geçerli, can göstergeniz yok ama ne zaman ölmek üzere olduğunuzu kaçırmanız imkânsız. Bu yaratıcı tekniğin ileride başka oyunlara da yayılacağına kesin gözüyle bakıyorum.

"Karanlığın da başka oyunlara bulaşmasını ister miydi acaba?"

Oyunun yaklaşık üçte birlik bölümünü geride bıraktıktan sonra savaş içerisindeyken odaklanmamızı sağlayan yeni bir güç ediniyoruz. Senua'nın belindeki aynanın üzerinde parlayan rünler gördüğünüzde odaklanma tuşuna basarak düşmanları ağır çekime alabiliyorsunuz. Karanlık formlarıyla karşınıza çıkan

KARANLIK HER ÖLDÜĞÜNÜZDE YAYILIYOR VE SENUA'NIN ZİHNİNE ULAŞIRSA KAYIT DOSYANIZ SİLİNECEK. BU ÖZELLİK SİZİ SÜREKLİ DİKEN ÜZERİNDE TUTUYOR.





Rünlerin yanında odaklanarak Druth'un Nors mitolojisinden bazı kesitler anlatmasını sağlayabiliyorsunuz.



Boss dövüşlerinin uzunluğu tam kıvamında, zorlayıcı ve zevkliler. En önemlisi de karanlık yayılmasın diye gerçekten ölmemeye çalışıyorsunuz.

BAĞIMSIZ AAA

Ana yazıda da bahsettiysem de bir kez daha dikkat çekmek istiyorum: Bu oyun, bu tecrübe yalnızca 20 kişilik bir ekip tarafından hazırlandı. Deneyimli Ninja Theory ekibinin projedeki en büyük amaçlarından birisi, AAA yapımların bağımsız oyunlardan ne kadar farklı bir gelişim sürecine sahip olduğunu ve bağımsızların bu kadar ayrıksı durmasının aslında gerekli olmadığını göstermek istemeleri, bu iki uç nokta arasında bir ara kat koyulabileceğini kanıtlama çabalarıydı. Ufacık bir ekiple bu kalitede bir yapımı ortaya çıkarmak elbette ki şirket batırabilecek derecede zor ve riskli bir işti, ama neyse ki ekip bu ağır yükün altından zaman kazandıran zekice çözümlerle kalkmayı başarmış. İşin en güzel yanıysa, bu imkânsız görünen projeyi nasıl hayata getirdiklerini adım adım, belgesel tadında belgelemiş ve bedava olarak YouTube kanalları üzerinden paylaşmış olmaları. Bu geliştirici günlüklerinde bir Amerikan futbolu kaskı ve GoPro kamerasından nasıl gerçek zamanlı yüz hareketi yakalama teknolojisi oluşturdukları, performans sanatçıları için bütçeleri olmadığından video editörlerinin Senua'nın zorlu rolüne nasıl büründüğü, tek bir çevre tasarımcısıyla bir sürü farklı ve zorlu bölümü modüler birimler oluşturarak nasıl tasarladıkları ve derin bir konu olan psikozu araştırmak için ne kadar araştırma yaptıkları gibi çok ilginç, çok aydınlatıcı konulara değiniyor, tüm maceralarını bir bir anlatıyorlar. Oyunun tüm gelişim sürecini yakından takip eden biri olarak bu yolculuğun özellikle oyun yapımına meraklı olanlar için ne kadar bilgilendirici olduğunu kelimelerle ifade etmem mümkün değil, o yüzden bakmanızı şiddetle tavsiye ederek linki şöyle bırakıyorum:

tinyurl.com/ogz-119-hellblade-gunluk



rakiplere vurabilmek için de bu moda girmeniz şart olduğundan kullanmayı unutmanız pek söz konusu değil. Özellikle karşınızda birden fazla ya da kalkanlı düşmanlar varken hayat kurtarıyor odak modu. Gene kararında kullanılmış, dövüşlere ekstra bir tat katan, güzel bir ek olmuş.

Dövüşlerle ilgili beni biraz rahatsız eden tek şey düşmanların bölümler arasındaki belirli yerlerde bloklar halinde karşınıza çıkmasıydı. Bölüm tasarımı anlamında yanlış bir karar sayılmaz bu fakat hikâye içerisinde daha rastlantısal savaşa girerek gerilime de biraz daha katkıda bulunabilirlerdi diye düşünüyorum.

"Ne de çok biliyorsun ya!"

Bu kadar bahsettiğim düşmanları da biraz açmam lazım tabii. Senua'nın çarpık zihniyle algıladığı canavarlaşmış Viking savaşçılarıyla her biri farklı tasarlanmış birkaç boss'tan oluşuyor düşmanlarımız, Senua'nın kendi zihnini saymazsak tabii. Sayıca yeterli olsalar da çok çeşitli değiller ve genelde birbirlerini andırıyorlar. Bunun sebebi karakter tasarımlarını yalnızca tek bir kişinin yapması. Prototip bir model geliştirip bunun çeşitli versiyonlarını yaratarak aynı animasyon ve hareketleri kullanan farklı düşmanlar tasarlamış ekip zaman ve bütçe kısıtlamasının çevresinden dolanabilmek için. Buna karşın boss dövüşlerinin her biri farklı, özgün ve zorlayıcı olmuş. Senua'nın dövüşürken su gibi akıcı hareket ettiğini de mutlulukla söyleyebilirim.

"Sizce de düşmanların hepsi biraz birbirlerine benzemiyor muydu?"

"İğrenç, iğrenç yaratıklar!"

Bu dövüşlerin bir diğer özelliğiyse her birinin gerçekten önemli olması. Zira oyun hemen başlarda sizi uyarıyor: Her öldüğünüzde Hela'nın Senua'ya bulaştırdığı karanlık daha da büyüyecek ve zihnine ulaştığı zaman her şey bitecek. Her şey bitecek derken, tüm ilerlemenizin de silineceğini kast ediyorum. Kayıt dosyanız... Evet.

"Bundan zevk alıyormuş gibi konuşuyorsun."

"Sanki başarısız olmalarını istiyormuş gibi!"

Her bir adımınızı gerçekten dikkatle atmak, karşınızdaki her düşmanda kumandayı sımsıkı tutmak zorundasınız. Oyunun zaten bir keman yayı kadar gergin olan atmosferine harika bir katkı sağlamış bu minnacık dokunuş. Aynı zamanda bu deneysel projenin ne kadar incelikle hazırlandığını da gözler önüne seren detaylardan biri olmuş.

YEPYENİ BAKIŞ AÇILARI

Hellblade'in daha önce oynadığım hiçbir şeye benzememesine sebep olan çok ince bir nokta var. Oyunun herhangi bir anında (buna başı ve sonu da dahil) gördüğüm, duyduğum ya da deneyimlediğim herhangi bir şeyin, gerçekten orada olması gerekip gerekmediğinden tek bir an olsun emin olamadım. Şöyle örnekleyeyim: Oyun boyunca pek çok teknik hatayla karşılaştım ve bunlar küçük şeyler değillerdi. İki saatlik bir serüvenin ardından karşıma çıkan bir bug yüzünden oyuna yeniden başlamak zorunda kaldım, dörtte birlik bölümünü Senua'nın konuşmalarını duyamadan geçirdim, en etkileyici kısımlardan biri olan son savaş

HELLBLADE OYUNCUYA YALNIZCA GÖRME DUYUSUNA GÜVENMEMEYİ ÖĞRETİYOR. HAYATTA KALMAK İÇİN İŞİTME DUYUNUZU DA SONUNA KADAR KULLANMANIZ GEREK.





Hela'nın tasviri ve Senua'nın onu gördüğündeki tepkisi oyundaki en akılda kalıcı anlardan biriydi. Bak gene bir ürperti geldi bana.



MİTOLOJİ

Pek çok farklı noktaya değinmekten çekinmeyen cesur bir yapımın sırtını da Nors Mitolojisi (Cermen ve İskandinav olarak da bilinir) gibi sağlam bir kaynağa dayaması şaşırtıcı değil. Oyun boyunca karşınıza çıkacak olan rünlere odaklanarak, Senua'ya zorlu yolculuğunda destek olacak sayılı karakterden biri olan deli druid Druth'un anlatımıyla Kuzeylilere göre dünyanın nasıl yaratıldığına, farklı alemlere, buz devlerinden tanrılara, Odin'in gözünü kaybetme hikâyesinden ejderha Fenrir'in doğuşuna dek bu mitolojiyle ilgili pek çok hikâye dinliyoruz. Oyunun mitoloji ve tarihe dayandığı noktalar bunlarla sınırlı değil. Hikâyenin tamamı Kuzeylilerin cehennemi olan Helheim'da geçerken, varmaya çalıştığımız nokta da ölüm tanrıçası Hela'nın huzurundan başka bir yer değil. Senua karakterinin kendisi de yalnızca birkaç yıl önce Büyük Britanya'nın kuzeyinde keşfedilmiş olan bir Kelt tanrıça aslında (adı da Senua değil Senuna esasen, ama ilk keşfedildiği zamanlarda Senua olduğu düşünülüyormuş ve oyunun fikir babası olan Tameem Antoniades bu ismi daha çok beğendiğinden onu kullanmak istemiş). Kelt savaşçıları, Roma'ya karşı durabilen sayılı barbar kabilelerden biri olmalarına karşın Senuna'nın yaşadığı düşünülen bölgenin kuzeyden gelen Viking baskınları sırasında hedef alınarak yok edildiği düşünülüyor. Aynı şekilde deli druid Druth da efsanelerde adı geçen, ormanda tek başına yaşayan ve ruhlarla iletişim kurabilen bir karakter olarak sağlam bir arka plana sahip. Tanrıça Senuna'yla ilgili daha fazla bilgiye (bir VPN yardımıyla) şu sayfadan ulaşabilirsiniz:

tinyurl.com/ogz-119-senuna





« Fotoğraf moduyla çekebileceğiniz harika karelerden biri, 'heşteg' filtresiz.

sahnesini Senua'nın elinde tuttuğu kılıç görünmeden, havaya darbeler savurarak tamamladım... Ve bunların hiçbirisi bana normalde bir oyunda karşılaştığımda vereceği rahatsızlığı vermedi. Hayır, önyargılarımdan, beğenmek istediğimden ya da toz konduramadığımdan falan değil. Rahatsız olmadım çünkü zaten başından beri gördüğüm, duyduğum, yaşadığım hiçbir şeyin kesinliği olmadığını, neyin gerçek, neyin Senua'nın zihninin ürünü olduğunu asla bilemeyeceğimi kabul ettirmişti bana oyun. Tamamen farklı bir gerçeklikte, her an, her saniye değişebilecek bir dünyadaydım ve gariplikler bana garip gelmiyordu. Karşıma çıkan o koca koca bug'lar teknik birer hata mıydı? Hâlâ emin değilim. Öyleyse bile öyle güzel bir gerçek/hayal dengesindeydim ki, umursamadan yoluma devam edebiliyordum. Sesler birbirine girdiğinde ve ben duymam gereken şeyleri arka planda hiç susmayan iç seslerim yüzünden anlayamadığımda, kendi kendime "demek böyle bir deneyimmiş" diyordum. Oyun sizi bir yalanın parçası olduğunuza inandırdıktan sonra, neyin gerçek olduğunun bir önemi kalmıyordu ve bu muhteşem bir şeydi.

Bu tecrübeyi de bir oyundan başka hiçbir yerde alamazsınız işte. Ninja Theory bu konuda hedefi tam on ikiden vurmuş.

> *"Onların hepsi hataydı ve bunu sen de biliyorsun. Sadece görmek istemiyorsun."*

> *"Sanırım sonunda anlamaya başladı ha?"*

Senua'nın hikâyesi 7-8 saatte rahatlıkla bitirebileceğiniz ve uzun olmamasının çok fazla artısını görmüş olan muhteşem, çok farklı bir tecrübe. Deneyselliğini acemilikle örtmemiş, yapmak istediği her şeyi layığıyla yerine getirebilmiş çok başarılı bir proje bu. Yalnızca 20 kişinin elinden çıktığına inanmak gerçekten güç ve piyasada yeni bir standart yaratma amacını gerçekleştirebileceğine kalpten inanıyorum. Bambaşka bir zihne yolculuk ettirmesi, üzücü hikâyesi, muhteşem karakteri, standartları yükseltecek ses teknolojisi ve dolu arkaplanı onu kesinlikle tecrübe edilmesi gereken bir deneyim kılarken; başarılı dövüş sistemi, zekice tasarlanmış bulmacaları ve yerden çene toplatan harikulade görselliği oyun kısmını layığıyla karşılıyor. Hataları, eksikleri, bölüm tasarımlarında ve yönlendirmede sorunları var, yüzde yüz cilalanmış bir yapım değil. Ama öyle olmak zorunda olmadığını da açık açık bağırıyor size temasıyla. Farklı bir zihnin her zaman bozuk olmak zorunda olmadığını hatırlatıyor bizlere *Hellblade: Senua's Sacrifice* ve bitirdiğinizde bunu asla unutamayacağınızdan emin oluyor.



- İnanılmaz görsellik
- Ses tasarımı ve kullanımı en üst seviyede
- Senua karakteri derin, özgün ve çok başarılı yansıtılmış
- Değindiği konular çok ayrıksı
- Ufacık bir ekipten bu kalitenin çıkması imkânsız olmalıydı
- Mitolojik arkaplanı
- Bulmacalara getirdiği yeni bakış açısı
- Dövüş sistemi çok eğlenceli
- Başarılı Türkçe altyazı seçeneği



- Bölümler yönlendirme konusunda bazen başarısız olabiliyor
- Başlarda bulmacalar kendini tekrar ediyor
- Bazı ciddi teknik sıkıntılar, yer yer kare oranı düşüşleri

9

SON KARAR

Oyun dünyasında kendine has bir yerde durabilen çok sayıda oyun yok. Hellblade hem yapımcılar hem de oyuncular için yepyeni kapılar açabilecek, bakış açınızı değiştirme garantisi verebileceğim harika bir deneysel yapım.

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Ninja Theory **DAĞITIM:** Ninja Theory **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Steam), 30 Dolar (GOG), 89 TL (PSN) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-119-hellblade

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Naughty Dog **DAĞITIM:** Sony **KUTULU FİYATI:** 150 TL **DİJİTAL İNDİRME:** 120 TL (PSN) **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-119-uncharted




Açık mekân tasarlamakta Naughty Dog'un üstüne yok. Yine gezinirken bakmalara doyamayacaksınız.


Chloe ve Nadine'in boylarından büyük işlere kalkışması tahmin edeceğiniz üzere çok da uzun sürmüyor.

UNCHARTED KAYIP MiRAS

Gelişim bazen ana karakterin feda edilmesini gerektirir

CAN ARABACI

Küçükken arkeolog olmak gibi bir hayalim vardı. Indiana Jones filmleri izleyerek büyüyünce kaçınılmaz oluyor hâliyle; aranızda benzer hayallere kapılmış olanlar da vardır mutlaka. Ancak biraz büyüyünce arkeologluğun aslında öyle uzun süredir ayak basılmamış harabelerde kum torbasıyla hazinenin yerini değiştirmeye çalışarak, yuvarlanan kayalardan kaçmak ya da nazi yumruklamak olmadığı gerçeği dank etti ve başka hayallere doğru yol aldım ister istemez. Hem zaten o hazineler de müzelere ait biliyorsunuz ki. Çocukluktan kalan o hayalin küllerini az çok körükleyen *Uncharted* serisi vardı bir, o da Nathan'ın silah kılıfını ve tırmanma ipini bir dolaba kilitlemesiyle birlikte sona ermişti. Ancak görünen o ki Naughty Dog, *Uncharted* markasını ünlü eden ana karakterini feda edip meşaleyi başka karakterlere devretmekten hiç de çekinmiyor ki bu da bizi *Kayıp Miras*'a (*The Lost Legacy*'e) getiriyor.

Uncharted 2'de hayatımıza giren Chloe Frazer'ı muhtemelen hatırlıyorsunuzdur. *Uncharted 3*'te de kısa bir rolü olan Chloe, *Kayıp Miras*'ın (ve belki de bundan sonra *Uncharted* serisinin, kim bilir?) ana karakteri rolünü üstleniyor. Ona sahne ışıkları altında eşlik eden ise *Uncharted 4*'te başımızın belası olan Shoreline paralı asker organizasyonunun eski lideri Nadine Ross'un ta kendisi.

UFAK BAŞLANGIÇLAR, YENİ MACERALAR

Tıpkı serinin kendisinin yeni ufuklara açılması gibi, Chloe ve Nadine de bu macerada yeni sularda yüzüyorlar. Hindu mitolojisiyle bolca içli dışlı olan hikâyenin büyük ödülüyse bizzat Ganesh'in Altın Dişi. Klasik bir hazine avı

NATHAN'I TABİİ Kİ ÖZLÜYORUZ AMA UNCHARTED HÂLÂ KEŞFETMEYE DEĞER.



hikâyesi şeklinde başlayan macera, çok geçmeden serinin yeni "kötüsü", Hindistan'daki ayaklanma ve iç savaşın sorumlusu Savaşbeyi Asav'ın da aynı avın peşine düşmesiyle daha bir renkleniyor. Açıkçası hikâyenin büyük bir kısmı klasik bir *Uncharted* senaryosu şeklinde ilerlerken bu iç savaşa dair kısımların hikâyeye farklı bir boyut da kazandırıyor olmasını sevdim. Chloe ve Nadine'in özellikle başlardaki kırılgan ittifakını da daha bir anlamlandırıyor hem.

Chloe ve Nadine derken ayrı bir parantez de açmak gerekiyor; Naughty Dog artık bu ikili karakter kullanımı konusunu iyice mühür hâline getirdi biliyorsunuz ki. Özellikle *The Last of Us*'la ustalıklarını sergiledikten sonra *Uncharted 4*'te de Nathan ve Sam'in ikili diyalogları çok keyifli olmuştu. Bu noktada biraz daha zıt karakterler olan Chloe ve Nadine'de de bu formülü biraz daha ilerletmişler. Chloe yine o her zamanki Chloe: Biraz bencil, kendi çıkarlarını kollarken bir yandan da en ağır durumları bile hafife alan, espriyle yumuşatan mizacından bir şey kaybetmemiş. Nadine onun tam tersi; mümkün mertebe soğuk, ciddi ve mesafeli. Ancak ikisinin bu zıtlığı ve atışmaları güzel bir kimya oluşturmuş ve bir süre sonra ikisinin de çektiği duvarların erimeye başlayıp birbirlerine benzemeye başladıklarını ve karşılaştıkları zorlukları aşmak için birbirlerine bel bağladıklarını görmek çok keyifli. Açıkçası *Uncharted 4*'te çok da sevdiğim bir karakter olmayan Nadine'e bu sebeple bu oyunda daha bir ısındım.

Ana karakteri farklı olsa da birbirimizi hiç kandırmayalım; oynanış açısından bu bayağı bildiğiniz *Uncharted 4*. Hatta koca oyunda bir kilit açma mekaniği dışında dördüncü oyundan farklı olan herhangi bir mekanik de yok gibi. Tırmanma ipini sağa sola fırlatıp sallanmaca, adım attığımız yeri yıkmaca, çaresiz durumlarda kalıp şans eseri kurtulmaca falan… Hepsi aynen burada da var. Ancak bu kötü bir şey mi? Eğer *Uncharted 4*'ün size sunduklarını hâlihazırda beğendiyseniz kesinlikle değil. Zaten oyunun başta *Uncharted 4*'e büyük çaplı bir ek bölüm olarak tasarlanmaya başlandığı ve daha sonra hikâyenin çapı büyüyünce bağımsızlığını ilan ettiği düşünülürse bu konuda suçlamak çok da doğru olmaz gibi.

FİL KAFALI TANRI: GANESH

Madem dişinin peşine düşecekseniz, Ganesh'i şöyle kısaca bir tanımakta fayda var, değil mi? Ganesa, Ganesha, Ganapati, Ekadanta gibi bir sürü farklı isimle de anılabilen Ganesh, Hinduizm'in koruyucusu ve bekçisi olmakla birlikte en tanınmış tanrılarından da biridir. İsminde geçen "Ga" zekâyı, "na" ise bilgeliği temsil eder. Genellikle koca göbekli, dört adet sarı ya da kırmızı kollu ve geniş kulaklı, bir dişi kırılmış olan fil kafasıyla resmedilir. Kırık dişi görünen gerçeği, sağlam dişiyse görülmeyen gerçeği sembolize eder. Engellerin kaldırıcısı ve başlangıçların tanrısıdır olduğuna inanılır.

Ganesh'le ilgili yakın tarihli olaylardan biri 1995'te "süt mucizesi" olarak anılan olaydır. Bir rahibin sembolik olarak Ganesha heykeline kaşıkla içirmeye çalıştığı süt kaşıktan kaybolur; haberin duyulmasıyla başka Hinduların da aynı olayı yaşadığı söylenir ve olay dünya çapında yankılanır. Ancak çok geçmeden olayın aslı ortaya çıkar: Figürün yapıldığı madde sütü emmiştir ve zaten birkaç gün içerisinde de fazla süt emmekten şişen heykel parçalanır.

Oyun mekaniği açısından çok yeni bir şey sunmuyor olsa da elde olana ufak tefek dokunuşlar yapmadan geçmemişler en azından. Batı Hint Dağ Geçidi şu ana kadar bir *Uncharted* oyununda görebileceğiniz en büyük açık alanlardan birine ev sahipliği yapıyor ve oyunun başında vaktinizin ciddi bir kısmını bu koca bölgeyi 4x4 jipinizle arşınlayarak geçiriyorsunuz. Bu sırada basit birkaç bulmacayı da çözerken yine muazzam bir görsel şölen sizi bekliyor. Kendinizi sıkça tırmandığınız tepelerden altınızda uzanmakta olan manzaraya hayran hayran bakarken bulursanız şaşırmayın. Chloe de bu konuda hemfikir herhâlde ki sıkça cep telefonuyla bu manzaraların fotoğrafını çekiyor (ve zaman zaman Nadine'i de bu şekilde sinir edecek hatta). Bu sakin manzara, araştırma ve bulmaca çözmeye her zamanki *Uncharted* aksiyonu da eşlik ediyor tabii; ama bir parça düşürülmüş sanki o çatışma dozajı -ki onun da bir kısmını yine gizlilikle ya da hızlı reflekslerle hiç bulaşmadan atlatabiliyorsunuz. Bence yerinde de olmuş bu, zira zaten diğer *Uncharted*'lara göre birazcık daha kısa süren *Kayıp Miras*'ta daha fazla çatışma olsaydı oyunun kalanı da o aksiyonun içinde boğulup gidebilirdi. Şu anki hâli tam kararında olmuş. Bulmacaların çoğu basit olsa da yine de vaktinizi çalacak ve hesap kitap yapmanızı gerektirecek bir iki sağlam bulmaca da mevcut.

BOZULMAMIŞ Kİ TAMİR EDELİM

Gelgelelim Chloe'nin meşaleyi taşımayı başarıp başarmadığına. Açıkçası *Uncharted*'a önceki oyunlarda yeterince doyduysanız burada yeni bir şey bulamayacaksınız. Naughty Dog zaten gayet güzel dönen tekeri baştan icat etme yoluna girmemiş, onun yerine tekerleğin çıkıntılarını zımparalayıp daha da pürüzsüz hâle getirmiş. O ayak basılmamış antik şehirleri ve hazineleri keşfetme hissiyatı, bulmacaları çözmenin tatmini sizi çekiyorsa, keşfedilmemiş olanı keşfetmek kanınızı kaynatıyorsa Hindistan'a olan yolculuğunuz için hazırlanmaya başlayın. Kendi tırmanma ipinizi getirmeyi de unutmayın ama; Nadine ve Chloe pek de paylaşımcı değiller. En azından size kanları ısınana kadar...



- Chloe ve Nadine, Nathan'dan devraldıkları meşaleyi başarıyla taşıyorlar
- Yağlı boya tabloyu andıran muazzam mekânlar
- Motion Capture'ın gücünü ardına alan gerçekçi karakterler
- Özellikle oyunun sonlarındaki olmak üzere aksiyon sekansları
- Her zamanki gibi şahane bir Türkçe seslendirmeye sahip



- Önceki oyundan çok farklı değil
- Klasik Uncharted'lara göre birazcık daha kısa sürüyor

8

SON KARAR

Demek ki Nathan Drake olmadan da başarılı bir Uncharted oyunu yapılabiliyormuş. Daha fazla antik şehir ve hazine macerası ihtiyacınız varsa Kayıp Miras sizi bekler.



Bu sefer peşinde koştuğumuz büyük hazine Hinduizm'in fil kafalı tanrısı Ganesh'in kırık dişi.



TÜR: Ritim / Strateji YAPIM: Pyramid DAĞITIM: Sony DİJİTAL İNDİRME: 45 TL YAŞ SINIRI: 7+ DAHASI İÇİN: patapon.wikia.com

PATAPON REMASTERED

Davullar çaldıkça ortalığı feci bir hararet basıyor

CAN ARABACI

Uğruna PSP almamış olsam da, almış bulunduğum PSP'yi sonuna kadar verimli kullanmamı sağlamış oyunlardan biriydi *Patapon*. Hatta sadece kendim verimli kullanmakla da kalmamış, çevremdeki herkesin bir dönem "PATA PATA PATA PON" diyerek gezinmesini sağlamıştı. Sonra aramıza bir soğukluk girdi, en son üçüncü oyunu PS Plus'ta bedava olduğunu görüp Vita için indirmeyi denedim... Lakin onda da oyunun komutları algılamada ufak bir lag yaşaması yüzünden oynanmaz halde olduğunu görünce hevesim kursağımda kaldı. Bir daha patapon'larla görüşeceğimi beklemediğim andaysa yine o çağrıyı duydum: *"Ey ulu olan! Yardımına ihtiyacımız var!"*

10 sene önceki *Patapon* çılgınlığını kaçırmış olanlar için kısa bir özet geçeyim: *Patapon*, yardım etmeniz için sizden medet uman Unown'dan hallice patapon'ları Dünya'nın Sonu'na ulaştırmaya çalıştığınız bir ritim/strateji oyunu. Elinizdeki gamepad'in tuşlarından her biri bir ritme karşılık geliyor ve bu ritimleri belli sıralarda girerek patapon'lara çeşitli komutlar veriyorsunuz. Pata pata pata pon, yani kare kare kare yuvarlak onları ileriye doğru marş ettiriyor mesela. Saldırmak isterseniz Pon pon pata pon, defansa geçmek için chaka chaka pata pon gibi ritimler tutturuyorsunuz.

Övünmek gibi olmasın, PSP'de baştan sona ritim kaçırmadan bölümleri geçmeye alışmış olduğumdan *Patapon Remastered*'ı incelemenin çok kolay olacağını düşünmüştüm; ancak pek de öyle olmadı. Ne zaman arka arkaya 10 ritmi yakalayıp Fever'a geçsem 11. ritmi bir sebepten kaçırıp durmak moral bozucuydu. Başta sorunun benden kaynaklandığını düşündüm lakin internette ufak bir araştırma yapmak mevzuyu ortaya çıkardı: Oyunda kulaklık kullanmadığınız zaman enteresan bir lag oluşuyor ve bu oyunu neredeyse oynanmaz hale getiriyor. Vita'da *Patapon 3*'le yaşadığım sorunun aynısı yani... Neyse ki kulaklığımı PS4'e bağlamamla "Fever Pitch" kupasını almam bir oldu da rahatladım. Sakın ola ki kulaklığınız yoksa oynamayı aklınızdan bile geçirmeyin, hele şu meşhur çöl bölümünde kafayı yemeniz işten olmaz.

PONPONPATAPON PONPONPON

Kontrol - lag sorununu bir kenara bırakacak olursak... tam olarak her şeyiyle aynı ilk *Patapon* oyunu karşımızdaki. Tamam, Remastered olduğu için çok ekstra bir şey beklemek de yerinde değil ama en azından menü sistemini biraz daha modern bir şekilde güncelleselermiş de bizi 10 sene öncenin PSP menülerine maruz bırakmasalarmış iyi olurmuş. Sonuçta istendi mi ne kadar güzel Remaster yapılabileceğini yine bu ay incelediğim ve *Patapon*'dan çok daha eski olan *StarCraft* örneğinde de görebiliyoruz yani.

Sıraladığım şu tüm olumsuzluklara rağmen *Patapon*'un aynı *Patapon* olması bir yandan da iyi bir şey, zira çok bir benzerini bulmak da mümkün değil piyasada. Başta çıkardıkları problemler için biraz surat asmış olsam da patapon'lar yine *"Lord Can bizi yine zafere götürdü!"* diye ekran başında beni şımartmaya başladıkça yüzüme o 10 senelik sırıtış oturdu; onlar "FEVEEEERRR!" diye bağırırken yine o tanıdık ritimler arasında yüzmeye başladım.

PATAPON ŞARKISI

Oyunu oynamayacak olsanız bile şu bitiş şarkısını kesin bir dinleyin de sizin de beyniniz kirlensin: tinyurl.com/ogz-119-patapatapata



- Patapon'ları izlemek ve dinlemek hâlâ çok keyifli
- Ritim/strateji konusunda nadir ve başarılı örneklerden biri
- Stratejik derinliği ilk başta göründüğünden fazlası



- Kontrol lagı kulaklıksız ritim tutmayı imkânsız kılıyor
- Menüler 10 sene öncekinin aynısı

7

SON KARAR

Zaman zaman çok tekrara boğsa da, bir yandan da garip bir çekiciliği var.





Oyunun başında patapon'ların en büyük düşmanı zigoton'lar. Ancak oyunda ilerledikçe daha "büyük" düşmanlarla da karşılaşıyoruz.

lin | osx | ps4 | win

○ **TÜR:** Aksiyon - Platform ○ **YAPIM:** Thunder Lotus Games ○ **DAĞITIM:** Thunder Lotus Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 16+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-119-sundered

SUNDERED

Ori'nin pabucu hâlâ ayağında mı?

ESER GÜVEN

Elle çizilmiş grafikleri ve İskandinav mitolojisinden kopup gelmiş hikâyesiyle çok güzel bir oyun olan *Jotun*'un yaratıcısı Thunder Lotus Games bu sefer de son zamanların popüler türü metroidvania'ya el attı, karşımıza *Sundered*'i çıkardı. Elimizde onca alternatif varken şu soruyu sormak lazım: *Sundered* iyi bir metroidvania örneği mi?

Birkaç yıldır gerçekten bu türde çok sağlam oyunlar çıktı. Elimizde *Ori and the Blind Forest, Hollow Knight, Dead Cells* gibi inanılmaz örnekler var. *Sundered* da klasik formülü alan, ama bunlara kendi yorumunu katan bir oyun. Bir kere oyunun grafikleri gerçekten çok iyi, *Jotun*'da olduğu gibi elle çizilmiş arkaplanlar ve animasyonlar gerçekten göze hitap ediyor. Sanki profesyonel bir çizgi film ekibinin elinden çıkmış gibi duruyor animasyonlar; özellikle de ana karakterimiz Eshe'nin hareketleri, giysilerindeki hareket detayları falan olağanüstü. Düşman ve boss tasarımları da bundan geri kalmıyor, kanatları, dokunaçları, vantuzları, pençeleriyle Lovecraft esintili yaratıklardaki detaylara bakmak çok keyifli. Tabii bu detayların tadını çıkarabilecek zaman bulabilirseniz.

SÜRÜLER GÖZÜMÜZÜ KORKUTAMAZ

Zaman bulabilirseniz diyorum çünkü *Sundered*'da türün klasiklerinde olduğu gibi düşmanlarla tek tek (ya da ikişer üçer) savaşmıyoruz. Elemanlar bir geldi mi pir geliyor, sürü haline saldırıyor. Yani ekrana bir düşman girdi mi emin olun aynı anda en az 10 düşmanla birden savaşmaya başlayacaksınız. Bu da özellikle başlarda savaşların tam bir kaos içinde geçmesine neden oluyor; kim nerede ne yapıyor, tipi nasıl falan pek dikkat edemiyorsunuz. Yakaladığınıza vuruyor, yuvarlanarak yarım saniyelik dokunulmazlığın keyfini çıkarıyor, zamanla dolan kalkanınıza güveniyorsunuz.

Başlarda bu "horde" sistemini sevmedim. Zaten oyunun ilk güncellemesiyle birlikte oyunun geliştiricisi Thunder Lotus Games'in CEO'su Will Dubé "birçoğunuz klasik bir metroidvania beklentisiyle geldiniz, kafa karışıklığı için üzgünüz ama temel oyun sistemlerimizi değiştirmeyi düşünmüyoruz" dedi, çünkü oyuncular da bu sürü sistemine alışamamış ve eleştirmişti. Ama biraz şans verince bu sistemin keyifli olduğuna kanaat getirdim. Savaşlar resmen dans gibiydi, üzerime hamle yapan bir düşmanı fark eder etmez yuvarlanıyor, önüme gelene girişiyordum. Oyunu oynadıkça kafamdaki not da yavaş yavaş yükselmeye başladı. Sonra bir baktım oynadıkça oynamak istiyorum ve başta sorduğum soruya da böylece yanıt bulmuş oldum: Sundered iyi bir metroidvania örneği.

ÖLÜM BU DÜNYANIN BİR GERÇEĞİ

Sundered'da ölüm son derece doğal, Sanctuary'ye geri dönüyor ve topladığımız shard'lar sayesinde yetenek geliştiriyoruz. *Ori*'de her biri 10 yetenek sunan 3 ağaç vardı, *Sundered*'ın ise yetenek ağacı acayip detaylı, bize aynı anda avantaj ve dezavantaj olarak geri dönen perk'leri de sayarsak karakterimizi çok çeşitli biçimde geliştirebiliyoruz. Bu kısım harika olmuş ve gelişimin etkilerini görmek, oyunda daha da ilerleyebilmek eşsiz bir tatmin hissi yaşatıyor. Ayrıca boss öldürerek topladığımız Elder Shard'ları kullanarak bazı yetenekleri "bozmak" mümkün. Kaç yeteneğinizin bozulduğuna bağlı olarak üç farklı sondan birine ulaşıyorsunuz ki bu da ekstra tekrarlanabilirlik demek.

Dead Cells'i uzun süre elimden bırakamadım, yarım saat vaktim olsa hemen açıyordum. *Sundered*'da da aynı şeyi yaşadım. Sürülerin arasına dalmak, bir sonraki boss odasına ulaşmak için sabırsızlandığımı fark ettim. *Sundered* da türün baba örnekleri arasına ismini yazdıran, tekrar tekrar aynı şeyleri yapsak da kendimizi geliştirdiğimizi hissettiğimiz bir oyun olmuş. Zaten metroidvania türünün yaşatmak istediği şey de tam olarak bu.



- Grafikler
- Düşman tasarımları, Lovecraft ve Eldritch esintileri
- Karakter geliştirme ağacının genişliği
- Özellikle çift zıplama yeteneğini aldıktan sonra oyun iyice değişiyor
- Savaşların kaotik ortamı haz veriyor



- Düşmanların sağlık çubukları kullanışsız
- Rastgele yaratılan odalarda çıkmaz sokaklar oluşuyor
- Hikâyesi anlaşılmıyor

8

SON KARAR

Metroidvania türünün özelliklerini kendine has bir dokunuşla yorumluyor.



Mesai çıkışı metroidvania yine tıklım tıklım düşman dolu.

HARİTA YAPISI

Sundered harita yapısı olarak da kendine has bir tarz seçmiş. Ori'nin haritaları sabit, Dead Cells'in haritaları tamamen rastgeleyken, Sundered'ın haritalarının bazı kısımları sabit, aralar ise rasgele dolduruluyor. Yani hedeflediğiniz boss'a giden yol aşağı yukarı belli olsa da arada yepyeni ekranlardan geçmeniz gerekiyor.



Oyunun uzak uçları ziyaret eden ama bütünlüğü bozulmayan bir görsel dili var.



TÜR: JRYO YAPIM: Square Enix DAĞITIM: Square Enix / Aral DİJİTAL İNDİRME: 149 TL (PSN) YAŞ SINIRI: 16+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz119-ffxii



Oyunun Vagrant Story, FF: Tactics, Tactics Ogre gibi efsaneleri yapan ekipten geldiğini kahverengi tonların ağırlığından anlayabilirsiniz.

Soldan sağa: Chewbacca, Han Solo, Leia, Obi Wan, Luke, R2-D2.





FINAL FANTASY XII THE ZODIAC AGE

Eski düşmandan dost olur mu?

ÖMER AKDAĞ

Nefret ettim *FF12*'den. Yıllarca arkasından konuştum, "*FF12* şöyle böyle" dedim. Bu yenilenmiş versiyonunun incelemesini başkalarına satmaya çalıştım, sonra yine bana kalınca şansıma lanet ettim. Oturdum başına, uzun uzun oynayıp bitirdim ve itiraf ediyorum ki şaşırdım: Yanılmışım. *FF12* aslında gayet de iyi bir oyun. Ama yanılmamın sebebi de aslında yine oyunun kendisi. Ve öte yandan bazı açılardan da yanılmamışım, gıcık bir oyun *FF12*. Karışık yani durumlar biraz.

Sadece *FF* serisi içinde değil, bütün JRYO'lar, hatta bütün RYO'lar içinde çok farklı bir yere sahip *FF12*. Hikâye anlatım tarzı, görselliği, dünyası, mekanikleri, daha önce gördüğünüz neredeyse hiçbir şeye benzemiyor. Bu farklılığı oyunu özel bir yere taşıyor ama bu demek değil ki bu farklılıkların hepsi olumlu şeyler.

İMPARATORLUK VS. ASİLER

İki büyük krallığın savaşının ortasında kalmış ve hoş şeyler yaşamamış küçük bir krallıkta başlıyor hikâyemiz. Başkarakterimiz Vaan isminde, savaşta sevdiklerini kaybetmiş, gelecekte de hava korsanı olmak isteyen, heyecanlı bir genç… gibi görünüyor olsa da aslında Vaan oyunun en az önemseyeceğiniz karakterlerinden. Hikâye daha çok bu küçük krallığın asi prensesi Ashe'in etrafında dönüyor.

FF serisi malum; mutluluk olsun, hüzün olsun, insanın duygularına hitap etmeye çalışan bir seri olmuştur her zaman. *FF12*'nin ayrıştığı ve benim de zamanında önceki *FF*'lerin ağır hayranı olduğum için benimsemekte zorlandığım tarafı böyle bir yol izlemiyor oluşu. Daha çok politik çekişmelerin ve diyalogların ön planda olduğu, karakterlerin iç dünyalarına değil de hikâye örgüsüne odaklanan bir yapım bu elimizdeki.

Hikâye konusunda söylemek istediğim bir diğer şey de dilinin ağır oluşu. Eski İngilizce kullanılmış oyunda. Hikâyeyi takip etmenizi engellemiyor, ne olup bittiğini her şekilde aktarabiliyor oyun ama İngilizceniz aşırı iyi değilse tüm cümleleri anlayamıyorsunuz ve bu da RYO'ların en tatlı yanlarından biri olan "edebi keyif" kısmını baltalıyor. Tabii eksi olarak söylemiyorum, yoksa Shakespeare'in eserlerine de "anlaşılmıyor yea" deyip eksiyi basmak gerekir. Öyle tercih etmiş yapımcılar, ben sadece uyarayım dedim.

Bol *Star Wars* esintili, güzel de bir hikâyesi varmış *FF12*'nin, zamanında güzelliğini kavrayamamışım pek. Ama bu, "Niye öteki *FF*'ler gibi değil ya bu?!" kalın kafalılığı yaptığım için benim suçum olduğu kadar oyunun da suçuydu işte. Çünkü arkadaşlar, şunu açıkça söylemek istiyorum: *FF12* evet, sandığımdan daha iyi bir oyunmuş, çok farklı, çok özel yönlere sahip, çok çok iyi yaptığı şeyler var ancak öyle bir nokta var ki onu göz ardı etmem mümkün değil: Bu oyun sıkıcı arkadaşlar…

BİR YÜRÜME SİMÜLASYONU OLARAK FF

FF12'nin bu yenilenmiş versiyonuna Remastered değil de *The Zodiac Age* demeleri boşuna değil. Sadece görsellik elden geçmemiş, oynanış açısından da birçok değişikliğe gidilmiş. Hani "*FF12*'nin hikâyesinin güzelliğini anlayamamışım zamanında" demiştim ya, bunun başlıca sebebi hikâyeye çok çok nadiren maruz kalıyor oluşumuzdu. Mekânlar aşırı büyüktü, hareket hızımız ve savaşlar aşırı yavaştı, oyun aşırı grinding istiyordu. Karşıda bir sandık gördünüz, oraya gitmek 20 saniye, geriye dönmek 20 saniye, sağdaki bilmem nereye gitmek 30 saniye… Oyun böyle bir şeydi. Yani nasıl diyeyim, *FF12* dev haritalarda kaplumbağa hızında sürekli bir yerden bir yere gittiğiniz bir oyundu. 5 saat o şekilde gidiyordunuz, sonra 10 dakika hikâye ilerliyordu, sonra 5 saat daha gidiyordunuz. Oyunun yüzde 95'inde hem hikâyeden hem karakterler arası etkileşimlerden kopuk durumdaydınız yani.

İPUCU
L1+sağ ve L1+sol ile oyunun hızını ayarlayabiliyorsunuz. İlla menüden ayarlara girip değiştirmenize gerek yok. Çok sonra öğrendim de…



FF12'NİN BİR DE DEVAM OYUNU VAR SAHİ. ADI REVENANT WINGS. DS'TE KENDİSİ.

The Zodiac Age hayat kurtaran, çok basit bir fonksiyon getirmiş oyuna: Hızlandırma tuşu! Oyunu 2x veya 4x hızıyla oynayabiliyorsunuz ve bu basit detay resmen oyunun hayatını kurtarmış. Bir yerden bir yere gitmek angarya olmaktan çıkmış, ilerlediğinizi hissediyorsunuz. Karakterinizin adımlarını sayıyordunuz sıkıntıdan eskisinde yahu, nasıl bir nimet olmuş anlatamam hızlandırma tuşu. Yani arada nasılmış diye normal hıza aldım oyunu, 10 yıl önceki Ömer'e gidip sarılasım geldi. Nasıl bir sabırmış adamdaki ya, deli misin olm, oynanır mı bu oyun normal hızda?

Ancak şu var; oyunun ilk yarısı hikâye oldukça yoğun ve hızlandırma tuşu sayesinde bu yoğunluğu gayet de güzel hissedebiliyor, oyundan müthiş keyif alabiliyorsunuz. Ama ikinci yarısında hızlandırma tuşunun yetersiz kaldığını hissettiğim zamanlar oldu. Bir şey oluyor, koskoca kıtayı, onlarca mekânı yürüyerek aşmanız gerekiyor. Saatlerce hiçbir şey olmadan yürümekten bahsediyorum. Hızlandırma tuşuyla saatlerce…

Diyeceksiniz ki "Niye yürümek deyip duruyorsun, aksiyona girmiyor musun?" Burada da oyunun devrimsel Gambit sistemi devreye giriyor. Bu sistem sayesinde karakterlerinizin bütün eylemlerini otomatiğe bağlayabiliyorsunuz. Atıyorum şifacınıza sırasıyla "biri ölmüşse kaldır, birinin canı %70'in altına düşmüşse iyileştir, biri debuff yemişse düzelt, hiçbiri yoksa ekip liderinin saldırdığı düşmana saldır" şeklinde komutlar belirliyorsunuz. Çok kullanışlı evet, ama FAZLA KULLANIŞLI! Savaşların yüzde 99'unda yapmanız gereken düşmanın yanına gitmek. Sonra? Sonrası yok. Hallediyor gençler sağ olsunlar. Arada işte beklenmedik bir şey olduğunda, tankınız öldüğünde veya alışılmadık bir debuff yediğinizde bir şeyler yapıyorsunuz, o kadar. Ciddi taktik kastığınız, heyecanlı geçen savaşlar yan görev modunda konmuş avlar var, onların bazıları sadece desem yeridir. Tabii burada da hızlandırma tuşunu övmeden geçemeyeceğim. Her basit savaşın 1 saniye değil de 4 saniye sürdüğünü düşünmek bile içimi ürpertiyor (çok çok fazla basit savaş gerçekleşiyor da).

I'M CAPTAIN BASH FROM DALMASCA!

The Zodiac Age versiyonuyla gelen birkaç yenilikten daha bahsedeyim. -Bu arada 2006'da *International Zodiac Job System* adında bir versiyon çıkmıştı ve ismi International olsa da sadece Japonya'da kalmıştı. Bu *The Zodiac Age* aslında o versiyonun yenilenip İngilizceye çevrilmiş hali.- Oyun daha az grinding istiyor mesela, kolaylaştırılmış. Biraz zaman ayırıp şu bahsettiğim ek avlardan birkaçını yaparsanız kolaylıkla OP olabiliyorsunuz (ana hikâye için bahsediyorum tabii, bazı avlar çok zorlayabiliyor yine). Bunun yanında oyunun kolaylığı can sıkmasın diye 100 kattan oluşan bir arena gibi işleyen Trial Mode eklenmiş. Sabit Gambit ayarlarınızla sürekli oynamanızın gerekeceği, mücadeleyi seven oyuncuları kesinlikle tatmin edecek bir alan. OP modunda gezerken "bir gireyim, kesin 50-60 katı temizleyiveririm" dedim, 20 küsurlarda anahtarımı alıverdiler. Bunun haricinde eski versiyonun en büyük sıkıntılarından biri seviye atlama sistemiydi. Her karakter aynı yetenek tahtası üzerinden ilerliyordu ve bir süre sonra her karakter her rolde eşitleniyordu, ayrıştıkları nokta kalmıyordu. Burada her karakter sadece 2 sınıf seçebiliyor. Kesinlikle taktikselliği derinleştiren bir dokunuş olmuş. Bir şahane dokunuş da her mekâna girdiğinizde oyunun otomatik kayıt alması elbette. Yapımcılara teşekkürlerimi sunuyorum buradan.

Bir de tabii teknik yenilenme durumu var ki muazzam başarılı. *FF12*'nin zaten PS2 versiyonu bile insanın ağzını açık bırakırdı. Hatta *FF12*'ye PS2'deki en müthiş grafikli oyun desem fazla itiraz eden olmaz sanırım. Birçok PS3 oyunundan bile daha iyi görünüyordu. Yenilerken bayağı özenmiş yapımcılar. Karakterlerin kıyafetlerindeki detaylar, duvarlardaki işlemeler vs. harika duruyor. Karakter tasarımları örneğin *FFX*'tekilere nazaran daha az animemsi, daha gerçekçiydi, o nedenle bu versiyonunda karakterler *FFX*'inkine nazaran biraz daha tuhaf duruyor ama normaldir o kadarı da, çok takılacak bir konu değil.

FF12: The Zodiac Age alıp oynanmaya değer bir oyun mu? Genel olarak çok akılda ve kalpte kalıcı bir tecrübe olmadığını ve oyunun ikinci yarısının da insanı zaman zaman baydığını not edeyim kenara ama bence öyle, oynamaya değer kesinlikle. Bilimkurguyla fantastiği enteresan bir Orta Doğu / Akdeniz atmosferinde birleştiren dünyası, çok iyi yazılmış hikâyesi, etkileyici görselliği, aşmış seslendirmeleri, sıra dışı oynanış mekanikleri oyunu özel bir yere taşıyor. JRYO ve Star Wars seviyorsanız şans verin derim.

TÜRKİYE ESİNTİLERİ

Genel tonunda olsun, yapılardaki veya giysilerdeki detaylarda olsun, FF12'nin dünyası Ivalice'te yoğun bir Orta Doğu / Akdeniz havası hâkim. Bunun için yapımcılar zamanında Türkiye'yi ziyaret edip buralardan ilham almışlardı. Hatta direkt buralara selam çaktıkları detaylar bile mevcut; dönerci dükkanlarına, Topkapı Hat gibi eşya isimlerine vs. denk gelmeniz gayet mümkün.



- Farklı bir anlatım tarzına sahip iyi bir hikâyesi var
- Dünyası çekici, kendine has bir tonu var
- Görsellik zaten iyiydi, elden geçince daha da canavar olmuş
- Hızlandırma tuşu kalp ben
- Bu versiyonla gelen Trial Mode, sınıf sistemi gibi eklentilerin hepsi mantıklı
- Ekibimizdeki karakterlerin bazılarını bayağı seviyorsunuz (Balthier adamdır)



- Bazıları da... meh... (Penelo ne manasız karakterdir)
- Oyunun ikinci yarısında hikâye odağı çok azalıyor
- Savaş sistemi oyuncuya pek yapacak şey bırakmıyor

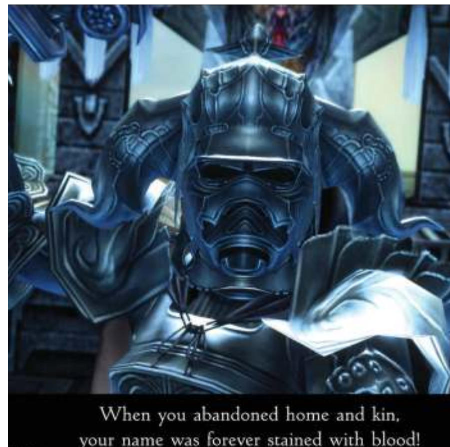
6

SON KARAR

FF serisinin en iyilerinden biri değil ama farklı da bir yeri var. Bu yenilenmiş versiyonuyla da daha keyifli hale gelmiş.



Fran'a katana nedense ayrı bir yakışıyor.



O TÜR: Macera / Gerilim YAPIM: Frymore DAĞITIM: Frymore DİJİTAL İNDİRME: 10 TL (Steam) DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-119-firewood

FIREWOOD

O geçmişle yüzleşilecek!

M. İHSAN TATARİ

Bazı zamanlar gelir, geçmişinizde yaptığınız trajik hataları daha çok düşünür olursunuz. Yaşananlardan ders çıkarıp onları geride bırakmanız sizin için en hayırlısıdır ama yapamazsınız bir türlü. Düşünceleriniz döner dolaşır, o makûs güne gelir. Üzdüğünüz birinden özür dilemek, içinizde kalanları söylemek ya da sizi kızdıran birinin ağzını burnunu bir güzel dağıtmak arasında gider gelirsiniz böyle anlarda.

İşte *Firewood* da aşağı yukarı bu konuyu ele alıyor. Oyunda genç yaşta eşini kaybeden ve üzüntüsüne dayanamayıp kendini dağ başındaki bir kulübeye kapatarak münzevi hayatı yaşayan bir adamı yönetiyoruz. Geçmişinde yüzleşmek istemediği bir gizem yatıyor ve o kulübede tek başına iyice yaşlanıyor. Derken, günün birinde çok acayip bir şey yaşanıyor ve adamımız bir anda kendisini oldukça tekinsiz, bir o kadar da esrarengiz bir yerde buluyor. Dahası etrafta hayvan başlı üç tane ürkütücü çocuk da dolaşıyor ve en olmadık anda adamımıza gizemli şeyler söyleyip duruyorlar.

BİR DERDİM VAR

Firewood özünde bulmaca çözmeye dayalı bir korku oyunu. Ama korkudan kastım koridorlarda acayip yaratıklardan kaçıp elimizde satırla falan savaşmak değil. Korkunun boyutu daha çok psikolojik gerilim tadında ve oyuncuyu sıçratmaya (jump-scare) odaklı. Peki bunu başarabiliyor mu? Üf, hem de ne biçim. Kaç kere sandalyemde parende attığımı ben bile unuttum ama... ama, ama, ama... bu korku öğelerinin oynanışa hiçbir katkısı yok maalesef. Çünkü oyunda ölmek diye bir şey yok. Hâlbuki temiz don stokunuzu hızla tüketmenizi sağlayacak pek çok fırsatları varmış yapımcıların fakat bunları şöyle bir *Höt!* demenin ötesinde kullanmamışlar.

Oyunun bulmaca kısmı da oldukça sade ve basit. Genel olarak tüm yaptığınız o anda içinde bulunduğunuz katı iyice keşfetmek ve bulduğunuz parçaları son kapının üstünde kullanmak. Beyin kaslarınızı kullanmayı gerektirmeyen, oldukça kolay bulmacalar hepsi. Öte yandan adamımız o kadar yavaş yürüyor ki bir yerden sonra eliniz gayri ihtiyari olarak shift tuşuna kayıyor. Ama koşmuyor tabii, adam 80 yaşında.

BİR ORDAYIM BİR BURDA

Firewood'un en güçlü yanıysa kesinlikle hikâye anlatımı. Distopik bir düzeni, bir diktatörün emrindeki hayali bir şehri konu alan yapımda bir adamın gençliğini yönettiğimiz geçmişe, bir de şimdiki zamana geçiş yapıp duruyoruz. Bu geçişler çok güzel ayarlanmış; bir kapıyı açıyorsunuz, Garavel Usta gibi hoooop oradasınız. Siyah beyaz olarak tasarlanmış bu geçmiş zaman sekanslarında adamımızın geçmişine, karısının niye öldüğüne, neden kaçtığına ve başına niçin böyle şeyler geldiğine dair de ipuçları yakalıyoruz. Ve bunların hepsi güzel bir biçimde birbirine bağlanıp tatmin edici bir son olarak bizlere geri dönüyor. Yine de bazı şeyler havada kalıyor ne yazık ki.

Oyun pikselli grafikleri, eski film efektleri, atmosferi, sesleri ve sayısı az da olsa müzikleri açısından gayet başarılı. Tek oturuşta, 2 saatte bitirebiliyorsunuz kendisini. Herhangi bir hata içermemesi de cabası. Tek canımı sıkan Türkçeyi seçtiğinizde yanlış yazılan –da ve –ki ekleriyle karşılaşmak oldu. Milletimin kronik hastalığıdır zaten. Neyse ki sayıları bir elin parmaklarını geçmiyor. Uzun lafın kısası iki Türk arkadaşın 5 ayda hazırladığı *Firewood* bir ilk oyun için hiç de fena değil. Yeterli kazancı elde ettikleri takdirde bu ikiliden ileride daha güzel işler göreceğimize eminim.



- Merak uyandırıcı hikâye
- Geçmiş–gelecek döngüsü
- Sesler ve atmosfer sağlam
- Türkçe



- Kısa oyun süresi
- Bulmacalar çok kolay
- İmlâ hataları
- Azıcık hızlı yürü be dedecim!

6+

SON KARAR

Kısa, basit ve başarılı bir yerli yapım. En azından bir kez oynanmayı hak ediyor.







Geçmişle gelecek arasındaki yolculukta en sıkıntılı nokta, "dede adımları"...

FRYMORE EKİBİ SAKIN DAĞILMASIN. BU İKİLİNİN ELİNDEN LEZİZ OYUNLAR YİYECEĞİZ, BELLİ.

TÜR: Strateji **YAPIM:** Tim Conkling **DAĞITIM:** Versus Evil **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam), 26 TL (Playstore)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-119-antihero





Çoğu kısmı keşfedilmiş bir harita.
Rakibin geçtiği yerlerde kırmızı ayak izleri var.

ANTIHERO

Satranç gibi düşün ama hırsızsın

MERVE AKMAN

Oyunun isminden biraz ipucu almışsınızdır, durum şöyle: Bir avuç zenginin keyif sürdüğü ve geri kalanının aç gezdiği iğrenç bir şehirde profesyonel hırsızlık yapıyorsunuz. Tabii şehir kaos içerisinde, sizden başka kötüler de var. Şehrin hâkimi olmak için kendi loncanızı kurup diğer lonca liderleriyle "stratejik" kapışmalara giriyorsunuz.

Üç farklı oyun modu var Antihero'da. Hikâye kısmı tamamen eğitim amaçlı, çok zor değil (dedi ama bir bölüme 108 dakika vermişti) fakat esas olay çevrimiçi modlar. Çevrimiçi canlı maç yapmak istiyorsanız bol şans diliyorum, zira rakip bulmak çok zor. Çevrimiçi "sıralı" diyebileceğim bir mod var, hamlenizi yapıp karşı tarafın dönmesini bekliyorsunuz. Akıcı değil, akıcı olmadığı için satranç turnuvasındaymışsınızcasına bir havaya giremiyorsunuz, o havaya giremeyince de tadı kaçıyor. Yapay zekâya karşı oynamak da bir açıdan sıkıntılı benim için. Zorluğu yükseltmek mümkün olsa da ben karşı tarafın hamlesini izlerken çok sıkılıp sürekli atladığım için (evet, hamleleri izleyip yorumlamanız gerekiyor çünkü) kaybediyorum bazen. Canlı maç olsa istesem de atlayamam, paşalar gibi oturur izlerim, güzel güzel oynarım.

BANKA NEREDEDİR Kİ?

Şöyle bir ellerimi ovuşturayım ve asıl mevzuya gireyim: Nasıl oynuyoruz? Oyunun mantığı kutu oyunları gibi. Önünüze sunulan haritaya böyle tepeden bakıyorsunuz ve sırayla hamleler yapıyorsunuz. Başlangıç noktanız, kendi lonca binanızın olduğu yer. Siz etrafı keşfedene kadar her yer karanlık, aydınlattığınız bölgelerdeyse binalar tamamen rastgele çıkıyor. Lonca binasını kullanarak her turda bir (ve sadece bir) yükseltme satın alabiliyorsunuz. Yükseltmeler çok önemli, bütün elemanları bu yolla açıyorsunuz ve eleman dışında daha pek çok seçenek de var. Yükseltmeler için "lantern", eleman satın almak içinse altın gerek. Bunları da ev soyarak ve bina ele geçirerek kazanıyorsunuz.

Kazanmak için yapabileceğiniz standart üç şey var: Suikast, şantaj ve rüşvet (harika bir oyun bu ya). Ancak dört farklı harita tipi var ve haritaya göre bu seçenekler değişebiliyor veya artabiliyor. O yüzden nerede oynadığınızı unutmamak ve hedefe odaklanmak önemli.

Genel gidişat şu şekilde: Size verilen sınırlı hamle sayısını kullanarak etrafı keşfetmek, keşfettiğiniz binalara sızmak, binalardan kazanç sağlamak, sonra bu binaları ele geçirmek ve kazancınızı artırmak, hayati önem taşıyan binalardan rakibi şutlamaya çalışmak, kendi binalarınızdan şutlanmamak adına yolları tıkamak ve binalara tuzaklar kurmak, e haliyle arada suikast/şantaj/rüşvet yollarına başvurmak ve nihayetinde de kazanmak.

Tabii ki bu kadar "özet" değil iş. Bir kere rakibi binadan şutlamak zaten başlı başına bir dert. Keşfedilmiş yollardan geçtiğinizde rakip, sizin oradan geçtiğinizi görebiliyor (keza siz de onun geçtiği yerleri görüyorsunuz). Eğer önünden geçtiğiniz yer çok mühim bir binaysa da tuzağı kuruyor, siz orayı keşfetmeye çalışırken PAT! Kalan bütün hamleleriniz yanıyor çünkü "stun" yiyorsunuz. Yani rakibi okumak önemli.

OH NO! SUİKASTÇILAR!

Asıl ne var biliyor musunuz? Suikastçılar. Lanet olsun onlara. Yükseltmeler, haydutlar ve bina bonusları ile çetelerinizin sahip olabileceği can en fazla 6 kalp kadar ve bu suikastçılar tam 6 vuruyor. Hem açması hem satın alması hayli pahalı ama gelin görün ki ben orada çetemi kasarken o haysiyet yoksunu yapay zekâ yemiyor içmiyor ve suikastçı alıyor. Sizin o 10-12 turluk emeğinizi, yavrunuzu bir kadının gelip "Çivçuv!" diye iki vuruşla çarçur etmesini izlemek dayanılmaz bir acı. Hangi sadist ruhun ürünü bu ya?

Velhasıl, düşünmeniz gereken çok şey var. Yapay zekâyla oynarken bile bu kadar hesap yaparken bir de sahici insanla oynasak nasıl keyifli olur tahmin edemiyorum. Bilmem anlatabiliyor muyum derdimi? İnsan azlığı falan? Hani? Gelseniz de oynasak mı diyorum? Israrı sevmem ama gelmeniz lazım, bu oyun o kısacık hikâye kısmıyla kalmamalı.

HIRSIZLIĞIN ANCAK RAKİP ÇETELER VARSA ZEVKLİ OLDUĞU AKLINIZA GELİR MİYDİ?



- Görsellik! Karanlık havayı yansıtıyor ama aynı zamanda sevimli
- Kafayı iyice çalıştırmak istiyor, satranç havası var



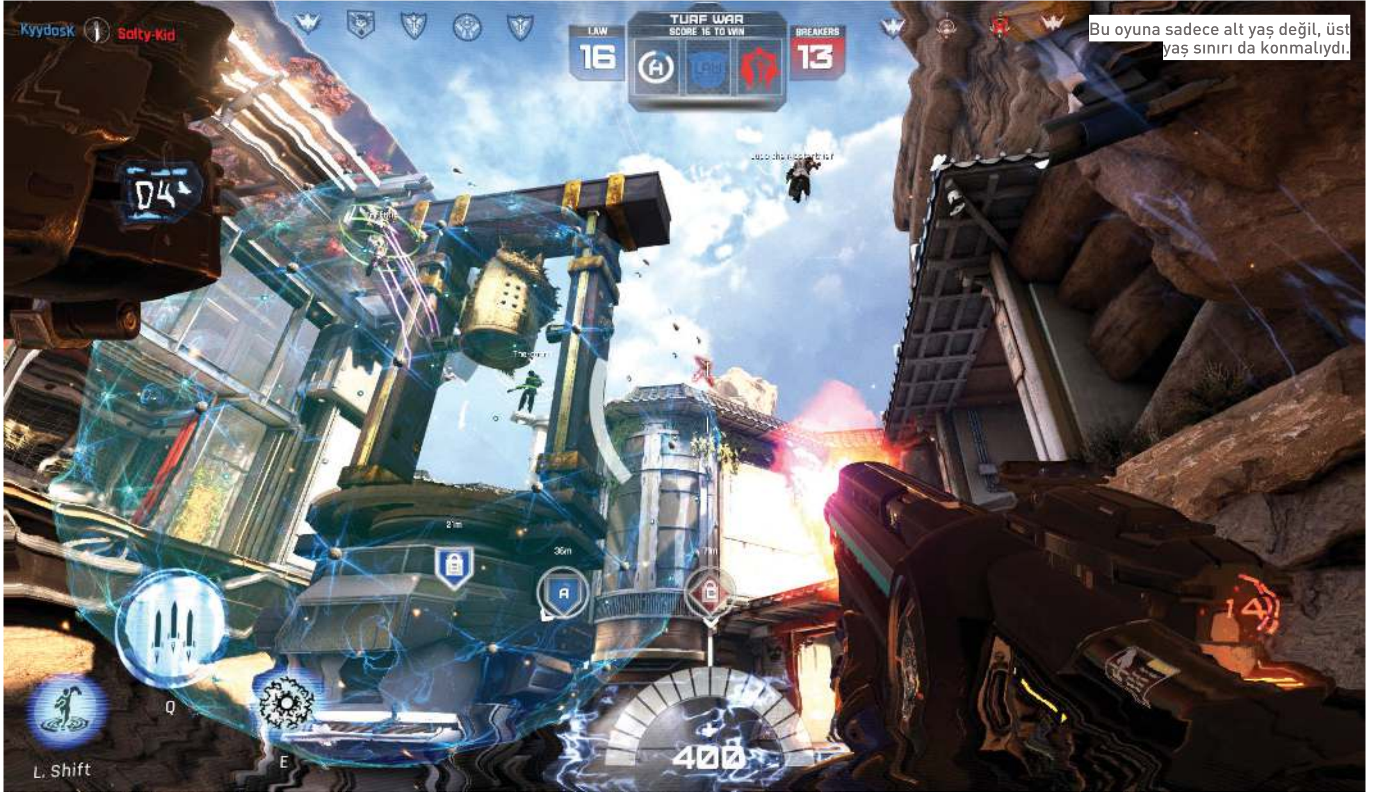
- Çevrimiçi kapışmak üzere tasarlanmış ancak rakip bekleme süresi çok uzun

7+

SON KARAR

Şimdiye kadar gördüğüm en ince düşünülmüş, hatasız ve beyin kasan (o da yeni bir sıfat) bağımsız oyunlardan. Ne kadar övsem az, gidin alın artık şunu.

○ **TÜR:** Online FPS ○ **YAPIM:** Boss Key Productions ○ **DAĞITIM:** Nexon ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 69 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 18+
○ **DAHASI İÇİN:** rankedboost.com/lawbreakers



Bu oyuna sadece alt yaş değil, üst yaş sınırı da konmalıydı.

LAWBREAKERS

Çok hızlı ve taş gibi bir FPS isteyenler buraya

NURETTİN TAN

Arkadaş insan oyun oynayarak yaşlandığını hisseder mi? Yokuş ya da merdiven çıkarken acıyan kemiklerin ve BİM torbası gibi büzülen akciğerlerinle hissedersin bunu. *Overwatch* oynarken orta yaş bunalımına girmemiştim zira bir karaktere belirli bir süre ayırdıktan sonra oynamaya alışıyordum. Ama *Lawbreakers* hız konusunda kesinlikle farklı bir hikâye ve tecrübe. Şu girişten sonra oyun hakkında olumsuz şekilde ileri geri konuşacağımı sanıyorsanız yanılıyorsunuz çünkü Cliff Bleszinski ve 65 kişiden oluşan yeni kurduğu şirketi Boss Key Productions gayet iyi iş çıkarmış.

Cliff Bleszinski, *Gears of War* ve *Unreal Tournament* gibi efsaneleri Epic Games'le hazırladıktan sonra şirketten ayrılmış ve kendi stüdyosunu kurmuştu. Kojima'dan "gel yeni *Silent Hill*'de beraber çalışalım" teklifi almış ve bunu onur duyarak geri çevirmiş bir adamdan bahsediyoruz. Bunun en büyük sebebi kendi oyununu yaratmak istemesiydi. Ve CliffyB, karşımıza geleceğin askerlerinin ve haydutlarının birbiriyle mücadele ettiği, bilim-kurgusal ve yetişkin konseptli çizimleriyle dikkati çeken *Lawbreakers* adıyla çıktı.

FİZİK KURALLARI MI? O DA NE?

Lawbreakers hız konusunda sizden genç adam ve hatta ninja refleksleri istiyor. Ben bu tür oyunlara "reflex shooter" demeyi severim. Süratini tarif etmem gerekirse rahatlıkla ve tam olarak *Quake Champions* ile *Overwatch* arasında diyebilirim. Buna bir de her haritanın belirli bölgesine konuşlandırılmış fizik kanunlarını hiçe sayan düşük yerçekimli alanları eklediğinizde *Lawbreakers* tam bir mermi curcunasına dönüyor, sizden bütün duyularınızı sonuna kadar açarak sadece önünüzden değil 360 derece her noktadan gelebilecek saldırılara karşı hazırlıklı olmanızı bekliyor. Bunu beceremiyorsanız da bol bol ölüyorsunuz.





Oyunun en eğlenceli karakteri! Etrafa ip atıp Örümcek Adam gibi dolaşırken rakibinizi kılıçla doğramak şahane.







Takımların Law ve Breakers olmak üzere ikiye ayrılması çok şey değil mi? Peynirimsi...



BENCE HERKES ÜZERİNE YAKIŞAN KARAKTERİ KULLANMALI

Oyunu ilk oynamaya başladığımda bol bol öldüm, reflekslerine hayran kaldığım rakip oyuncular elim daha tetiğe gitmeden beni mermiye buluyordu. Ölmeme rağmen oyundan zevk aldığım (hayır yazmak zorunda kalmamın bununla alakası yok Ömer) için inatla denemeye devam ettim. İlk olarak diğer karakter sınıflarını denemeye başladım. *Lawbreakers*'ta oyuncular Law ve Breakers olmak üzere ikiye ayrılıyor aynı *CS:GO*'nun Terrorist ve Anti-Terrorist timleri gibi. Her iki fraksiyonda aynı sınıflar mevcut, sadece isimleri değişik. Neyse efendim, dediğim gibi sonradan strateji değiştirme kararı aldım. İlk başta sırf sınıfın ismi Gunslinger olduğu için hoşuma giden abiyle oynamayı beceremiyordum, bu gerçeği kabullendim. Gunslinger Tracer'e benziyordu, belli aralıklarla ışınlanabiliyor ama zamanı geri saramıyordu. Tracer'a göre çok daha keskin nokta atışı istiyor, sol elindeki silahla mermi yağdırırken sağ elindeki tabancayı mini bir "Railgun" gibi kullanabiliyordu ki götü yanmış tavşan gibi ortada kaçan düşmanları bununla vurmak daha zordu. Pes ettim ve bıraktım, sonra Enforcer'a geçtim ve hayatın ne kadar rahat olduğunu anladım. Oyundaki her karakteri *Overwatch*'takilere benzetmek istemiyorum zira çoğunun mekaniği bayağı farklı ama Enforcer için Soldier: 76'nın kayınçosu diyebilirim. Kısacası becerebildiğiniz sınıfla oynayın dostlar.

Şunu da önemle belirtmem lazım; bir karakteri âşık olma derecesinde iyi oynayabilirsiniz fakat belirli oyun modlarında kesinlikle üstün sınıflar var. Misal Blitzball'da haritanın ortasındaki hafif yerçekimli ortamdaki topu kapıp rakibin üssüne götürmek için Wraith'ten iyisi yok. Neden? Çünkü yerde hızla kayarak uzun mesafeleri hızla alabiliyor. Kaybettiğiniz maçlara bakın her zaman arkanızda bir Wraith göreceksiniz (Neden arkamızda?). Bu arada Blitzball en nefret ettiğim mod, çok uzun sürüyor (adı Blitzball olan her şeyden nefret ediyorum - Ö).

Haritalar tema olarak birbirine çok benziyor. Geleceğin modasından fırlamış metal binalar ortalığı kaplamış vaziyette. İnsan değişik temalar görmek istiyor, havalimanı, demir döküm merkezi (erimiş demirli falan) ya da orman bile olabilir. 5 çeşit oyun modunda bu ne küçük ne de çok büyük sayılabilecek haritalarda oynuyorsunuz. Oyun modlarındaki hedefler bence gayet yaratıcı olmuş. Örneğin "Overcharge" modunda haritanın ortasındaki güç kaynağını alıp üssünüze götürüp şarj ediyorsunuz. Ama diyelim ki 99%'da rakibe kaptırdınız, adamların tek yapması gereken 1% doldurmak ve kazanmak. Dolayısıyla "kafam rahat, misler gibi kazanıyorum" deyip, göbeğini kaşıyan oyuncu olmayın, ne olduğunu anlamadan kaybedersiniz.

FİYATI DÜŞÜK TUTAN, OYUNCU DOSTU CLIFF

Lawbreakers'ın en iyi yanlarından birisi fiyatı. AAA diyebileceğim oyunun fiyatı benzerlerine göre yarı fiyatına yani 30$'a - 69 TL'ye satılıyor. Aynı *Overwatch*'ta olduğu gibi kozmetik kutularını seviye atladıkça ya da doğrudan satın alarak açabiliyorsunuz. *OW*'den farklı olarak silah kozmetikleri de var. Anlam veremediğim şekilde oyun resmi çıkışını yapmış olmasına rağmen rekabetçi oyun modu bulunmuyor. Boss Key bunun yakın zamanda ekleneceğini söylüyor, belki de adil karşılaştırma üzerinde çalışıyorlardır bilemiyorum. Şu anda maç için oyuncu bulma süresi de benzerlerine göre biraz daha uzun sürüyor. Sıkıcı derecede uzun sürmese de oyuncu sayısı arttıkça bunun düzeleceğini düşünüyorum.

Cliff, *Lawbreakers*'la ya batacaklarını ya da çok büyük başarı yakalayacaklarını ama ikisinin ortasına da fit olduğunu söylüyor. Hızlı satış rakamları yakalamanın önemsiz olduğunu, oyunun zamanla oyuncu kitlesini oluşturacağını düşünüyor. Bana kalırsa oluşturur, çünkü hızlı temposuyla gerçekten eğlenceli bir yapım *Lawbreakers*. Gerek müzikleriyle gerek sanat tasarımıyla olsun *Overwatch*'u Pixar tadındaki grafiklerinden dolayı sevemeyen kesimin özellikle ilgisini çekeceğini düşünüyorum.

Oyunun betasını oynarken sanırım fazla zaman geçirmediğim için *Lawbreakers*'a alışamamıştım fakat oynadıkça tatlanan ve zevk veren bir oyun. Harita sayısı arttıkça, rekabetçi oyun modu gelince ve hatta Deathmatch (*Overwatch*'a bile geliyor yahu) ya da Team DM gibi yenilikler eklenirse alır yürür diye düşünüyorum. Oynanabilecek karakter sayısı az gibi görünse de haritaların boyutlarını ve oyunun temposunu göz önünde bulundurduğumda şimdilik kâfi görünüyor. Gerçi yakında 10. sınıfı görebiliriz çünkü Cliff çoktan tamamlandığını ve test edildiğini söyledi.

Dostlar! Romalılar! Piyasada kum gibi FPS oyunu var biliyorum ama *Quake Champions* ve *Lawbreakers* dışında reflekslerini konuşturacak yapım sayısı az. 69 liranın her kuruşunu hak eden bu oyuna şans verirseniz paranızı boşa harcamış olmazsınız. Hatta yazıyı bitirip birkaç maç atmak için sabırsızlanıyorum. Bana kalırsa *Lawbreakers*'ın mayası tutmuş. Bu ay oynadığım en iyi oyunlardandı.

Cliff iban numaramı özelden yazıyorum...

JAGGERNAUT

Juggernaut oyunda en yüksek cana sahip sınıf. Robot olmasının verdiği karizmanın yanında kısa sürede dolan ultisiyle zırhını güçlendirip savaşlarda daha uzun süre hayatta kalabiliyor (2 saniyede ölmek yerine 5 saniye dayanıyorsunuz). Bana kalırsa Occupy modunda kullanılabilecek en iyi karakter. Çünkü bu oyun modunda haritanın farklı noktalarında çıkan ele geçirilmesi gereken noktaları belirli bir süre işgal etmeniz ve bu şekilde 200'e kadar puan toplamanız gerekiyor. Holo-Deflector'le önünüze duvar açarak rakibin genellikle dar alanda bulunan bu noktalara girmesini bir süre engelleyebiliyorsunuz. Tam noob karakteri, benim için biçilmiş kaftan. Yakın dövüşte çok güçlü vurarak rakibin ağzını burnunu kırmasıysa ayrı bir artısı. Yanına yaklaşmak istemeyeceğiniz bir sınıf.



- Yüksek tempo
- Sağlam oynanış
- Dengeli haritalar
- Üstüne üstlük ucuz



- Gelecek olsa bile şu an dereceli maçların bulunmaması büyük eksiklik
- Normalden uzun oyuncu bekleme süresi
- Haritalar birbirine çok benziyor

8+

SON KARAR

Gayet eğlenceli, süper yüksek tempolu, yağ gibi akıp giden bir FPS.

O **TÜR:** Aksiyon O **YAPIM:** Volition O **DAĞITIM:** Deep Silver O **DİJİTAL İNDİRME:** 89 TL (Steam), 198 TL (Playstore), 209 TL (PS4), 145 TL (XBL)
O **YAŞ SINIRI:** 18+ O **DAHASI İÇİN:** agents-of-mayhem.wikia.com



AGENTS OF MAYHEM

Fıkrasına gülünmeyen ajanlar

EGE SAĞIN

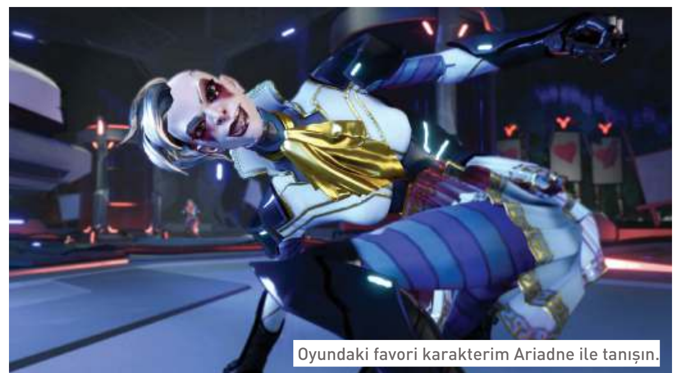
Çılgın bilim insanları, dev robotlar, uzay lazerleri, gizli üsler ve onları durdurmak için karşılarına çıkan çeşit çeşit kahramanlar... 80'li yılların epik çizgi dizilerini hatırlatan bir oyun *Agents of Mayhem*. G.I. Joe, He-Man gibi harikalardan bahsediyorum. Aynı zamanda A Takımı ve ekranlardaki popülerliğini 21. yüzyılda kazanan Avengers gibi ilham kaynakları da var. En güzel yanı da hikâye anlatımındaki ara videoların direkt bahsettiğim tarzda çizgi film olarak sunulması. Artık yavaş yavaş yaşlanmaya başlayan oyun severleri (mesela saçları ağarmaya başlayan, göbek çıkaran bendeniz) çocukluk yıllarına döndürecek ve yeni nesle de eski bir tarzı sevdirebilecek bir anlatım. Dramatik ve abartılı konuşmalar, çizgi karakterler ve bol bol patlama! İnsanın çocukken izlediği çizgi dizileri bizzat oynayarak tecrübe etme şansı bulması harika bir hismiş. Olaylar ve karakterler farklı tabii ama önemli olan konsept. Ah o harika konsept... Güzellemelerime devam ederdim ama sanırım artık konsept kısmını geçip oyunun kendisinden bahsetmem gerekiyor.

KORE'DE BİR TÜRK

Hayır k-pop veya k-drama hayranı olduğu için oppa peşinde koşan bir Türk gencinden bahsetmiyorum. Dr. Osman Timur, nam-ı diğer Doctor Babylon. Oyundaki baş düşmanımız işte bu 124 yaşındaki ihtiyar kurt. Merak etmeyin, oyunda zerre ırkçılık yok. Zaten baş düşmanın Türk olduğunu ve gerçek adını da yalnızca iki ara videoda toplam bir saniye kadar görebiliyoruz. Operasyonlarını Rusya'dan yöneten doktor, karanlık madde konusunda araştırmalar yapıyor ve elde ettiği güçleri kötü emellerine alet ediyor. Peki nereden çıktı bu doktor? Bunun için *Agents of Mayhem*'in kökenini oluşturan *Saints Row IV*'ün ek oyunu *Gat out of Hell*'den bahsetmek gerek.

Volition'ın diğer serileri *Saints Row* ve *Red Faction*'la birlikte bu yeni seri de aynı evreni paylaşıyor. Fazla ayrıntıya girmeden anlatmak gerekirse *Gat out of Hell*'in sonunda dünya yeniden yaratılıyor ve alternatif bir gerçeklik ortaya çıkıyor. İşte bu gerçeklik *Agents of Mayhem*'in dünyası. M.A.Y.H.E.M. ve L.E.G.I.O.N. adlı iki güç dünya için savaşıyor. Legion dünyayı ele




Oyundaki favori karakterim Ariadne ile tanışın.





Salçalı ekmek sevenler bu resmin altında toplanıyor (ben kaçtım).

geçirmiş ve orta kademe yöneticilerinden biri olan Doctor Babylon'un planları onu Seul'e getirmiş. Biz de ajanlarımızı kullanarak dünyayı kurtarma çabamıza Seul'den başlıyoruz.

12 DEV AJAN

Tüm bunları uzun uzun anlattım çünkü bu yeni fikri mülk özellikle konsepti ve anlatım tarzıyla bana umut veriyor. Fakat artık oynanışa geçelim. M.A.Y.H.E.M. altındaki ekibimiz 12 ajandan oluşuyor. Başta 3 ajanla başlıyor ama kalanları da zamanla açıyoruz. Her birinin ayrı silahları, özel yetenekleri ve Mayhem yetenekleri (ulti) var. Biraz tanıdık geldi mi? *Overwatch*'un başarıyla uyguladığı modeli tek kişilik bir oyunda uygulamışlar ve on numara olmuş. Tüm karakterlerin oynanışı gerçekten farklı hissettiriyor ve 12 karakterin en az 8'i oynarken bana çok keyif verdi. Bazı karakterler daha sonra açıldığı için keşke oyun bitmese de şu karakteri de sonuna kadar geliştirsem, biraz da onunla oynasam diye düşündüm.

Karakterlerin ayrıca üç eşya slotu var. Bu slotlara görevlerde kazandığınız eşyaları takarak karakterin çoğu oynanış özelliğini değiştirebiliyor ya da farklı bonuslar kazandırabiliyoruz. Örneğin Braddock'un özel yeteneği rakibi zayıflatan özel mermi olabildiği gibi patlayan ve etrafa daha küçük bombalar bırakan bir özel mermi de olabiliyor. Kendi oyun tarzınıza uyacak şekilde kişiselleştirme yapabilmek çok keyifli. Bu eşyalara şematiklerden öğrendiğimiz Legion teknolojileri takarak bir kat daha kişiselleştirme yapabiliyoruz. Seviye atladıkça puan dağıtabildiğimiz dörder pasif özelliklerini de sayarsak epey kapsamlı ama uygulaması gayet basit bir karakter gelişim sistemi var.

SAĞLAM TEMELLER

Oyunun temel oynanış mekanikleri çok başarılı. Her karakterle oynamak ayrı bir keyif. Uçan üssümüzden oyun dünyasına inerken 3 ajanlık bir ekip seçiyoruz ve tek tuşla bu üç ajan arasında geçiş yapabiliyoruz. Yalnız diğer iki ajan kendi kendine savaşmaya devam etmiyor. Benim gibi *GTA V* modeli bekleyip hayal kırıklığına uğramayın diye söyleyeyim. Diğer iki ajan beklemek için ışınlanıp canlarını dolduruyor. Ancak bir ajanın özel yeteneğiyle 3 saniyelik sersemletme verip sonra sersemlemiş düşmanlara ekstra hasar verme özellikli ajana geçiş yapmak gibi kombo imkânlarımız var. Bu da tek karakter savaşsa bile bir miktar dinamizm katıyor.

Hareketliliğe ve dünya/zindan tasarımlarına da değinmek lazım. Üçlü zıplama mekaniği sayesinde pek çok yere rahatça tırmanabiliyorsunuz ve Seul'de pek çok gökdelen inşaatı ya da Legion inleri olarak geçen zindanlardaki kat kat bölüm tasarımı buna uygun hazırlanmış. Hem ulaşımda hem de çatışmalarda büyük keyif veriyor. Zaten farklı düşman tipleri ve 16 (yazıyla on altı) farklı zorluk seçeneğiyle çatışmalar hiç sıkmıyor.

FASULYENİN FAYDALARI

Maalesef sağlam temeller yeterli değil. Oyun fazlasıyla kısa ve ana görevler dışındaki aktiviteler sürekli yenileniyor ve kendini tekrar ediyor. Şematik vs. toplamak için birkaç kez yaptıktan sonra bir daha yüzlerine bakası gelmiyor insanın. Üstelik neredeyse her görevde aynı modeli uyguluyorlar. Görev başlangıç noktasına gidiyorsunuz ve başlatınca telsizden bir yere gitmenizi söylüyorlar, yol boyunca da görevin konusunu anlatıyorlar. Gidip orada birkaç düşman öldürüp bazı incelemeler yapıyorsunuz. Sonra da genellikle Legion inlerinden birini temizlemeniz gerekiyor. Bazı görevlerde biraz değişse de (özellikle ajanların bireysel hikâyelerinin anlatıldığı özel bölümler çok güzel) genel olarak bu model aşırı sıkıcı oluyor. Legion inlerinin sözde rastgele oluşturulsa da aslında hep aynı görünmesi ve neredeyse tamamen aynı olması da cabası. Muhteşem bir karakter ve dövüş sistemi berbat görev tasarımlarıyla harcanmış. Oynaması bu kadar zevkli olmasa çoktan sıkılıp bırakmıştım.

Hikâye anlatımına gelecek olursak bahsettiğim çizgi film modeli çok güzel. Hikâyenin kendisi de o uçuk kahraman çizgi filmlerini aratmıyor. Ajanların kendi aralarındaki diyalogları, ki bunlar bahsettiğim özel bölümlerde daha da fazla, aralarındaki ilişkiyi ortaya koyup evreni derinleştiriyor. Fakat *Saints Row*'da başardıkları aşırıya kaçan ve abartılı espriler burada tutmuyor. Fıkrasına gülünmeyen ajanları dinledikçe yazarlar adına utanıyorsunuz.

Teknik sorunlar da yok değil. Örneğin çakma Justin Bieber olan August Gaunt konseri görevinde durup dururken 10 fps'ye kadar düşüş yaşadım. Birkaç kez duvarlara girdim ve en çok kullandığım ajanlardan Hollywood'un Mayhem özelliği her iki denememden birinde hiçbir şey yapmadan Mayhem hakkımı harcadı.

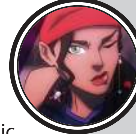
Agents of Mayhem oynaması aşırı keyifli; karakterleri, evreni ve çizgi film anlatımı harika bir oyun. Ancak görev tasarımları ve bomboş açık dünyası sebebiyle sürekli "Ah be o kadar güzel temele bunlar yapılır mı?" deyip durdum. Umarım Volition seriye devam eder ve o sorunları aşıp daha iyi oyunlar ortaya çıkarır. Size tavsiyem de indirimde yakalayıp mutlaka oynamanız.

HANGİ AJANI SEÇMELİ

Her ajanın seviye atladıkça puan dağıtabildiğiniz dörder özelliği var ve bu özelliklerden dördüncü sırada olanı tüm takıma bonus veriyor. En verimli gördüğüm üçü Hollywood, Fortune ve Braddock.



HOLLYWOOD'un takım bonusu Mayhem yeteneği dolumunu %50'ye kadar artırıyor. Ee, oyunun en can alıcı özelliklerinden biri Mayhem yetenekleri olduğuna göre hem eğlencenizi hem de gücünüzü artıran bir özellik.



FORTUNE'un takım bonusu para kazanımını artırıyor. Parayla hem üs geliştirmeleri hem de Legion teknolojileri alabildiğiniz için bir süre onunla oynayıp para biriktirmekte fayda var.



BRADDOCK'un takım bonusu ekstra tecrübe puanı kazandırıyor. Sonradan gelenlere ideal.



- Enfes oynanış mekaniklerine sahip
- Derin bir karakter gelişim sistemi var
- Epik çizgi film anlatımı
- Ajanların bireysel görevleri özellikle güzel



- Hikâye çok kısa
- Berbat görev tasarımı
- Kendini tekrar eden aktiviteler

7

SON KARAR

Harika konsept ve oynanış, sıkıcı görevler.

O **TÜR:** DVO O **YAPIM:** Sandbox Interactive O **DAĞITIM:** Sanbox Interactive O **KUTULU FİYATI:** Yok O **DİJİTAL İNDİRME:** 30 $ O **YAŞ SINIRI:** 12+
O **DAHASI İÇİN:** albionguides.net

ALBION ONLINE

Yaşamak mı? Hayır, Albion Online oynuyorum.

NURETTİN TAN

Arkadaşım hayatımdan çıkar mısın lütfen? Rica ediyorum bak... Zaten yeterince oynadığım oyun yokmuş gibi bir de üstüne sürekli ilgi gösterilmesi gereken yenileri eklenince yirmi dört saat yetmiyor resmen. Gezegenler arası seyahat başladığında ilk işim günün daha uzun olduğu bir gezegene pılımı pırtımı toplayıp taşınmak olacak.

Albion Online'a daha tasarım aşamasını takip ederken vurulmuştum. Grafikleri ve oyun mekanikleri yıllardır özlemini çektiğim ama hiçbir oyunda bulamadığım *Ultima Online* havasını verecek gibi duruyordu. Nihayetinde satışa geçtiler, ben de parayı yapıştırdım ve betasına katıldım. Tam bir *Ultima* nostaljisi yaşatmasa da ona çok yakın bir eğlence sundu. Ama bunu yaparken müthiş şekilde vaktimi aldı. Sonra yeni gelen eklentilerle beraber dünyaya sürekli "reset" atıldı, ben de her şeyi tekrarlamamak için *Albion* tam çıkışını yapana kadar girmeme kararı aldım. Ve o gün nihayet geldi, toplama (grind) maceram yeniden başladı.



Kutu gibi bir evim olsun yeter diyorsunuz ama eninde sonunda Asmalı Konak'a dönüyor.

2 DAKİKALIK HAYATTA KALMA REHBERİ

Öncelikle *Albion Online* oyunculara gayet büyük bir dünya sunuyor. Parçalara ayrılmış bölgelerde dolaşırken rahatlıkla o noktada işi gücü olan en az 100 oyuncuyla karşılaşıyorsunuz. Oyunun ismini cismini hiç duymamış olabilirsiniz ama sunucuları hınca hınç insan kaynıyor. *Albion*'da belirli bir sınıf yok, üzerinize ne giyerseniz o oluyorsunuz. Bir başınıza tamamen özgürsünüz, toplayıcılık yaparak (hem de delicesine toplayarak) eşyalarınızı düzüyor, bunları satıyor ve hatta kendi adanızdaki binaları inşa ediyorsunuz. Fakat oyunun temeli tek başına oynamaya dayalı değil, *Albion* sizden diğer oyuncularla birlik olmanızı istiyor, oyunun bütün sistemi bunun üzerine kurulu.

Eğer ticaretten ve adrenalinden hoşlanıyorsanız tek başınıza da oynayıp mal satarak gayet eğlenebilirsiniz. Çünkü *Albion*'un ekonomik sistemi gerçekten de sadece oyuncuların koyduğu fiyatlarla şekillenen bir yapıya sahip. Hayat T4 ve hatta biraz T5 materyalleri (odun, taş, maden, deri ve pamuk) çıkartana kadar güzel. Fakat bundan sonrasındaki materyaller için artık PvP bölgelerine girmeniz gerekiyor ki o da tek başınıza yiyebileceğiniz bir halt değil. Bu noktada anlıyorsunuz ki oyun sizden bir birliğe üye olmanızı ve topluluk halinde oynamanızı istiyor. *Albion*'u tek kişinin tamamlaması neredeyse imkânsız, yetenek ağacına baktığınızda bu acı tablo ile zaten karşılaşıyorsunuz. Hem iyi bir madenci olup hem de süper kalite kumaş çıkartabilmek imkânsız olmasa da müthiş zaman alan bir şey ama şunu açıkça söyleyebilirim ki her iş dalında usta olamazsınız. O yüzden ilk olarak neye odaklanacağınıza ve gireceğiniz loncaya nasıl yardım edebileceğinize karar vermelisiniz. Taş kırıyorsanız hayatınızı taşa dayıp ekmeğinizi de kelimenin tam anlamıyla taştan çıkarmanız gerekiyor mesela.

LONCA YETMEZ, SENDİKA LAZIM

Loncaya girdiğinizdeyse diğer loncaların bölgelerine saldırıp gayet kalabalık savaşlara katılmanın zevkini yaşıyorsunuz. Resmen meydan muharebesine dönen savaşlarda genelde savaşı yöneten birkaç kişi oluyor ve onun dediklerini yerine getirmezseniz (ya da o yeterince zeki değilse) sizi paspas yapıp üzerinizde zıplıyorlar. Dediğim T6 ve üzerindeki materyalleri de genellikle yanınızda loncadan sizi korumaya gelen arkadaşlarınızla topluyorsunuz. Aksi halde PK'lara yem olan zavallı bir balıksınız.



Oyunun grind sürecinin çok zaman aldığını, ustalaşmanız gereken alanlarda yükselebilmek için saatlerce sıkılmadan farm yapmak gerektiğini belirtmem lazım. Ben işten geldiğimde açıyorum müziğimi, başlıyorum Çinli bir toplayıcı gibi kumaş çıkarmaya. Oyunda kesinlikle Premium üyelik gerekiyor fakat işin güzel tarafı oyundan kazandığınız parayla da aylık ücretinizi ödeyebiliyorsunuz ve çok pahalı değil. Yerim bitti, Ömer makası eline almadan kısa kesmem lazım. DVO'ları seviyorsanız *Albion*'a kesinlikle bakın derim fakat unutmayın; F2P değil.



- Oyuncuların yönettiği ekonomi
- Kalabalık kitlesi ve zamanında yamalar
- Takım oyununa yönlendiriyor



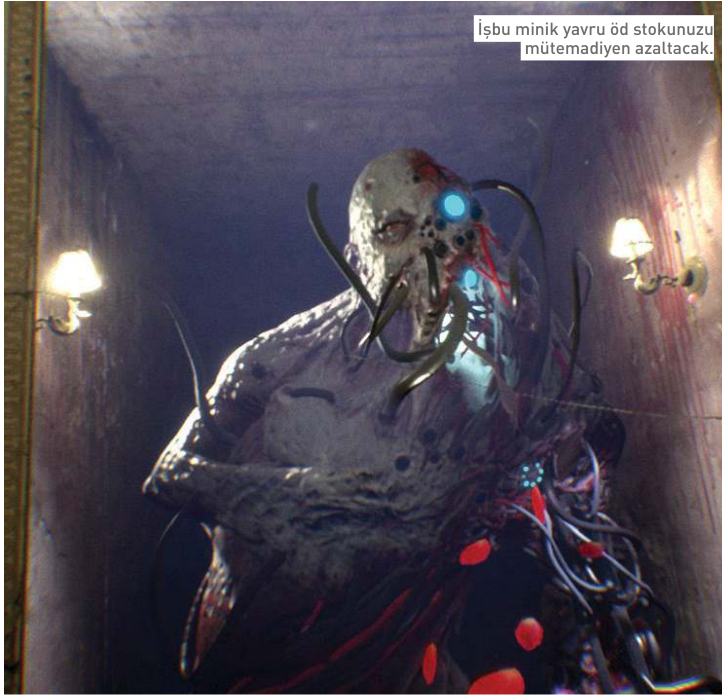
- Toplayıcılık olayını abartmış
- Premium hesap avantajları olması gerekenden daha fazla
- Zaman zaman sunucu sorunları yaşanabiliyor

7

SON KARAR

Grind ve farm kavramları sizi korkutmuyorsa Albion toplulukları birbirine bağlayabilen başarılı bir DVO.

○ **TÜR:** Korku / Macera ○ **YAPIM:** Bloober Team ○ **DAĞITIM:** Aspyr ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-119-observer


İşbu minik yavru öd stokunuzu mütemadiyen azaltacak.

>OBSERVER_

Cyberpunk ve korku türünün son dehşetengiz çocuğu

M. İHSAN TATARİ

Bir "Polonyalı oyun yapımcılarına methiye" temalı yazımıza daha hoş geldiniz. Geçen ay *Regalia*'yı övmüştüm, bu ay sırada *Layers Of Fear*'ın yapımcısı Bloober Team ve son saykodelik oyunu *>Observer_* var.

Oyunumuz distopik bir gelecekte, 2084 yılının Polonya'sında geçiyor. Teknolojik gelişmeler almış başını gitmiş, insanlar vücutlarına çeşitli mekanik eklemler ve güçlendiriciler taktırmaya başlamıştır. Ancak günün birinde "Nanophage" denen dijital bir salgın patlak vererek binlerce teknolojik eklentili kişinin ölümüne yol açmıştır. Bu da yetmez gibi hemen akabinde küresel bir savaş yaşanmıştır. Sonunda, geriye kalan küllerden **Beşinci Polonya Cumhuriyeti** ve **Chiron** adlı devasa bir şirket doğmuştur. Ama insanlığın hâli haraptır, sınıflara ayrılmış vaziyette yaşamaktadırlar ve her ne kadar teknolojiyi kullanmaya devam etseler de ikinci bir salgından ödleri kopmaktadır. İşte böyle karanlık bir gelecekte Chiron için çalışan ve insanların zihinlerine girerek anılarını, rüyalarını ve düşüncelerini araştıran bir tür nöral polisi, ya da sokak ağzıyla bir "sülüğü", **Dedektif Daniel Lazarski**'yi yönetiyoruz. Sizin anlayacağınız *Blade Runner, Shadowrun* ve *Deus Ex* karışımı, cyberpunk'ın dibine vuran bir oyun var karşımızda. Ki, dedektifimizi seslendiren kişi de *Blade Runner* filminde androidlerin liderini oynayan **Rutger Hauer**'ın ta kendisi.

OĞLUM OLMADAN ASLA

Oyun Lazarski'nin uzun zamandır haber alamadığı oğlundan gelen bir yardım çağrısıyla başlıyor. Soluğu hemen orada alan nöro-dedektifimiz tüm binanın aniden karantinaya alınmasıyla içeride kısılı kalıyor. Dahası, oğlunun dairesine ulaştığında kafası koparılmış bir cesetle karşılaşıyor. Ölen kişinin oğlu olup olmadığını bilemeyen Lazarski böylece kasvetli ve ümitsiz bir soruşturmaya başlıyor. Dedektifimizin insanların kafasına girebilmenin yanı sıra görüş alanını elektro veya biyo-manyetik olarak değiştirme yeteneği de var. Böylece suç mahallerini enine boyuna inceleyebiliyor, kanıt toplayabiliyoruz. Bu bölümler biraz polisiye biraz da yürüme simülasyonu tadında. Ama asıl numaramız **Dream Eater** adlı mekanik kolumuz yardımıyla istediğimiz kişinin anılarını gezebilmek. İşte tam burada *Layers Of Fear*'ın o kaotik atmosferini andıran bir oynanışa geçiyoruz. Arkamızı döndüğümüz an değişen koridorlar, aklımızla oynayan manzaralar, kalbe taklalar attıran anlar... hepsi yerinde. Ama oyunda ilerledikçe bu oynanışa sıkı sıkıya bağlı kalmadıklarını ve zihnine girdiğimiz kişiye bağlı olarak farklı şeyler denediklerini de görüyoruz. Ve bu iyi bir şey.

Bu yetenekler bedelsiz gelmiyor elbette. Oyun boyunca sağdan soldan küçük ilaç şişecikleri toplamamız ve dedektifimizin görüşü iyice bulandığında bunları kullanmamız gerekiyor. Bunun yanı sıra toplanacak bir sürü kart, sorguya çekilebilecek komşular ve dikkatli olmazsak kaçırabileceğimiz küçük yan görevler de var. Tüm bunlara ek olarak dedektifimizin sorunlu geçmişiyle ve oğlunun neden onu yıllardır görmediğiyle ilgili şeyler de öğreniyoruz hikâyede. Böylece çaktırmadan, çok başarılı bir hikâye anlatımıyla giderek o dünyanın içine sokuluyoruz.

Teknik açıdan da sorunsuz bir yapım duruyor karşımızda, seslendirme ve grafik açısından da. Gelgelelim oyundaki yoğun ışık patlamaları ve ekranın olmadık anlarda atlayıp zıplaması ilk bir saat bende feci hâlde mide bulantısına ve baş dönmesine neden oldu. Normalde hiç bu sıkıntıyı çekmezdim ama beni bile etkiledi. Çok hassas biriyseniz, epilepsi geçmişiniz varsa *>Observer_*'ı oynamayı düşünmeyin. Bir de bazı anı sekansları ve son bölümler de sanki sırf oyun uzasın diye konmuş gibi, fazla soyut. Yine de sunduğu 8 saate yakın oynanışın büyük kısmında ben bayağı eğlendim, korktum ve meraklandım. Eğer bolca cyberpunk sosuna bulanmış iyi bir polisiye oynamaya ve *Layers Of Fear* tarzı aşırı uçuk bir oynanışa itirazınız yoksa *>Observer_* sizin oyununuz demektir. İki farklı sonu olduğunu da ekleyeyim.



WITH FIRE AND SWORD: SPIDERS

Eğer oyun içinde oyunları sevenlerdenseniz yaşadınız. Çünkü >Observer_'da ben diyeyim DOS siz deyin Atari zamanlarından kalma gibi görünen ve her nasılsa sizi çabucak kendisine bağlayan With Fire and Sword: Spiders adlı bir mini-oyun bulunuyor. Konsept çok basit: Labirentteki paraları topla, örümceklere yakalanma, prensesi kurtar. Ama kolay başlayıp öyle bir zorlaşıyor ki kendinizi bir anda soruşturmayı, kâbusları falan bırakıp bu oyuna kaptırmış vaziyette buluyorsunuz.

Toplamda 10 bölümden oluşuyor ama hepsini aynı bilgisayarda oynayamıyorsunuz. Onun yerine katları dolaşmalı, bazı odalardaki kullanılabilir PC'leri bulmalı ve oyunu çalıştırmalısınız. Ben son dört tanesini gözden kaçırmışım mesela. Atmosferi biraz baltalıyor gerçi ama kimin umurunda? Öl sekiz bacaklı!



- Buram buram cyberpunk
- Layers Of Fear tadı
- Hikâye ilgi çekici
- Başarılı seslendirme



- Başlarda ciddi anlamda mide bulantısı yaşatıyor
- Sonlara doğru gereksiz uzamış

8

SON KARAR

Her anlamda "baş döndürücü" bir tecrübe.

TÜR: Strateji YAPIM: Blizzard DAĞITIM: Blizzard / Aral DİJİTAL İNDİRME: 15 Euro YAŞ SINIRI: 16+
DAHASI İÇİN: starcraft.com

STARCRAFT REMASTERED

Keyboard'u taktım, mouse'u taktım, ayarı yaptım. Ben hazırım!

CAN ARABACI

Bilgisayar oyunları tarihi boyunca nesilleri peşinden sürükleyen ve bir oyundan çok daha fazlası hâline gelmiş oyunlar nadirdir. Size bu konuda örnek olmuş birkaç isim sayın desem muhtemelen ilk aklınıza gelenlerden biri de *StarCraft* olacaktır. Ne de olsa e-spor konseptinin çıkış noktası sayılabilecek, Güney Kore'nin artık ata sporu olan *StarCraft*, birçok oyuncunun hayatında unutulmaz bir yer açtı şu son 19 yılda. O oyunculardan biri de benim. Bugüne bugün hayatımdan ne *C&C*'ler, ne *Age of*'lar, ne *Warcraft*'lar geçti, yine de hiçbirini *StarCraft*'ın yerine koyamadım. Hâliyle 19 yıl sonra bir kez daha eski dostumla buluşuyor ve aynı hisleri yaşayabiliyor olmanın benim için anlamı büyük.

StarCraft: Remastered'ın nostalji hissiyatınız üzerinde çok ilginç bir etkisi var. *Remastered*'ı oynamaya başladığınız an yenilenmiş grafiklerin tam olması gerektiği gibi olduğuna ve aslında Blizzard'ın çok da farklı bir iş yapmadığına dair bir izlenime kapılabilirsiniz. Ancak F5 tuşuna basarak eski, düşük çözünürlüklü modellerin olduğu hâle geçiş yaptığınızda ufak çaplı bir şok yaşayabilirsiniz. Zira yeni HD grafikler, gerçekten de sıfırdan yapılmış ve bundan 19 yıl önce var olduğunu bile bilmediğimiz detaylara sahipler. Mesela orijinal oyunu oynarken Terran Missile Turret'larda gerçekten de silahın içinde oturan bir asker olduğunu fark etmiş miydiniz? Ya da zergling'lerin omuzlarındaki minik uzantıların ekstra birer kol olduğunu? Bu gibi detaylar zamanında yaşamış olduğunuz (ya da ilk defa yaşadığınız) StarCraft tecrübesine yeni bir katman ekliyor.

Öte yandan hâlihazırda *StarCraft II*'ye çok alışan benim gibiler için bazı şeylerin eksikliği de kendini belli ediyor. 16 birimden fazlasını tek seferde gruplayabilmek, binalarda farklı işlemleri sıraya koyabilmek ya da boşta kalan işçiler olduğunda onlara tek tıkla ulaşabilmek gibi özellikleri hakikaten özlediğimi fark ettim. Ancak bu konuda Blizzard'a suç bulamıyorum doğrusu, zira orijinal *StarCraft* deneyimini mümkün olduğunca otantik hâle getirmek için bu tarz şeyleri 1998'de olduğu gibi bırakmaları mantıklı bir karar. Yine de rampadan tırmanmaya çalışırken zealot'larımın önünü tıkayan dragoon'ları özlemediğimin farkına vardım bir yandan da… Oynanış açısından oyun eskisinin o kadar birebir kopyası ki eğer aktif olarak *Brood War* oynamaya devam ettiyseniz son yamada oynadığınız oyunların tekrarlarını *Remastered* üzerinden izlemek bile mümkün.

EN TARO ADUN!

StarCraft: Remastered'ın erozyona uğramadan günümüze kadar en dimdik ve sağlam kalmış yanı ise senaryosu. Bugüne kadar Blizzard'ın yarattığı en başarılı hikâyelerden biri olan ve bolca entrika, sürpriz ve ihanet içeren senaryo yenilenmiş grafiklerle taş gibi olmuş. Misal Raynor, Kerrigan, Zeratul gibi önemli karakterler *StarCraft II*'ye uygun olarak bir elden geçmiş,

KİM BU IRKLAR?

Koprulu Sektörü'nde konuşlanmış birbirinden farklı üç ırk var dedik. Peki bu ırklar kimdir, nedir ve kökenleri nereye dayanır?

■ **PROTOSS**, yani İlk Doğanlar, Xel'Naga'nın mükemmel ırkı yaratma konusundaki müdahalelerinin ürünü olan, psişik güçleri müthiş gelişmiş bir ırk. Zamanında Xel'Naga'yı tanrıları olarak görürken terk edileceklerini anladıklarında onlara savaş açmış ve akabinde patlak veren bir iç savaş sonucunda görkeminin büyük bir kısmını yitirmiş savaşçılardan oluşuyor.

■ **TERRAN** ırkı daha tanıdık; Dünya'dan kolonileşmiş insanları içeriyor. Güneş sisteminin dışından çeşitli kristalleri toplama amaçlı bir proje için ATLAS adındaki bir süper bilgisayar tarafından seçilen 40,000 tutuklu, planların ters gitmesiyle Dünya'dan çok uzaklarda, 60.000 ışık yılı seyahat etmiş bir şekilde kendi başlarının çaresine bakmak zorunda kalıyorlar. Zamanla buraya yerleşen bu insanlar, "terran" adını alıyorlar.

■ **ZERG** ise aslında Xel'Naga'nın ikinci deneyi. Özde saflığı yakalayacak bir ırk arayışında bulunan Xel'Naga, bu sefer buldukları ırkın evrimsel gelişimine çok daha direkt müdahale ederek her türlü ortama adapte olabilen, sürekli evrim geçirerek özünü saf tutan Zerg ırkını şekillendiriyorlar. Tabii bu ırkı kontrol altında tutmak için bir de kolektif bilinç yaratıyorlar: Overmind.

Bu üç ırk ve yollarının nasıl kesiştiği konusunda daha detaylı bilgi almak isterseniz Lorekeeper'daki Starcraft arşivlerine bir göz atmanızı tavsiye ederim: ***lorekeeper.net/category/tarihceler/starcraft-tarihceler/***

DETAY SEVİYESİ SAYESİNDE BİN YILDIR TANIDIĞIMIZI SANDIĞIMIZ ZERG'LERİ, TERRAN'LARI YENİDEN KEŞFEDİYORUZ.

Ahhh… Asla eskimez… Bir StarCraft klasiği: Zerg rush!





Eskisiyle yenisini yan yana koyunca aradaki fark daha net ortaya çıkıyor







Bu çelimsiz arkadaş gözünüze yabancı geliyorsa çok ayıp. Artanis o şekil zırhı giymeden ve Hierarch olmadan önce böyle mütevazıydı.

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

■ Orijinal senaryo ile Brood War'u bitirdiyseniz ve daha fazlasını istiyorsanız "Enslavers" adındaki ekstra senaryoya Load Custom Map --> Campaign --> Enslavers altından ulaşabilirsiniz.
■ Zerg oynarken enter'a basıp "radio free zerg" yazıp tekrar enter'a basın. Artık Hive'a hizmet etmeye hazırsınız.
■ 20 yıllık kaynak kodu ve grafik verilerinin çoğu kaybolduğu için Blizzard neredeyse oyunu tamamen baştan yaratmak zorunda kalmış. Olduğu gibi kullanılan neredeyse tek şey eski ses dosyalarıymış ve onlar da temizlenip elden geçmiş yine.
■ Yazının ana başlığı bir anlam ifade etmediyse zamanının efsane şarkısıyla tanışmamışsınız demektir. Sizi şöyle alalım: tinyurl.com/ogz-119-sc
■ StarCraft fiziksel olarak uzaya çıkan ilk bilgisayar oyunu olma şerefini elinde tutuyor. 27 Mayıs 1999 tarihinde bir StarCraft hayranı olan Daniel T. Barry tarafından kişisel eşyalarının arasında uzaya götürülmüş. Daha sonra Daniel'ın Blizzard ofisine yolladığı bu kopya bugün Blizzard kampüslerinde sergileniyor.
■ Güney Kore Dünya Kupası'na katıldığı sırada Koreli futbolculara moral aşılamak için favori StarCraft oyuncularını soyunma odasına ziyarete getirmişler. Evet, Dünya Kupası'na katılan futbolcular "idolleri" olan StarCraft prolarıyla moral bulmuşlar; tam tersi değil.
■ Blizzard ofisinde Protoss dili için bir sözlük bulunmakta ancak bu sözlüğü oyunculara açma konusunda henüz kesin bir karara varmış değiller.
■ StarCraft'ın insanlığın geleceğine katkısı da büyük. Google'ın geliştirdiği DeepMind yapay zekâsı en son Dünya Go şampiyonunu yendikten sonra StarCraft II pro-oyuncularına karşı gücünü test edecek.
■ StarCraft ilk ortaya çıktığında Warcraft II motorunu kullanan bir oyunmuş ve iki oyun arasındaki benzerlik E3 fuarında oyunu görenler tarafından "Orklar Uzayda!" diye dalga konusu olmuş. Buna çok içerleyen Blizzard oyunun konseptlerinin neredeyse tamamını çöpe atıp sıfırdan yeni bir oyun motoru yazmış. Eh, gerisini biliyorsunuz zaten: Gelmiş geçmiş en iyi strateji oyunu doğdu.

yeni portreler edinmişler. Aynı zamanda bölüm aralarına hikâyeyi pekiştiren, olayları biraz daha açıklayan görseller eklemişler ki özellikle buna bayıldım ben. Onun dışında ses sanatçıları konusunda orijinal versiyona sadık kalmaya karar vermişler. Kerrigan'ı Tricia Helfer değil, Glynnis Talken Campbell seslendiriyor yani. Aksini yaptıkları takdirde yeterince otantik olmayacağını düşününce aslında yerinde bir tercih olmuş bu da.

StarCraft: Remastered bugün itibariyle Blizzard'ın yapmış olduğu en iyi strateji oyunu unvanını orijinal *StarCraft*'tan almayı başarıyor ve "Remastered" oyunların nasıl olması gerektiği konusunda çıtayı çok yükseklere koyuyor. *StarCraft* sizin için de özel bir oyunsa nostalji ve modernliğin en güzel kaynaşmalarından birine şahitlik edeceksiniz. Daha önce hiç oynamadıysanız da önünüze bundan güzel bir fırsat çıkacağından şüpheliyim.



■ Bundan sonra çıkacak tüm "Remastered" oyunlar için örnek teşkil edebilecek kadar başarılı
■ Adeta sizi zaman makinesiyle 1998'e geri yolluyor; ama grafikler HD
■ Bölüm aralarına serpiştirilen çizgi romanımsı sahneler hikâyeyi pekiştiriyor
■ Orijinaline sadık kalırken ufak tefek sihirli dokunuşlarda bulunuyor. Fakat...



■ ...Orijinal oyundaki yol bulma sorunları dahi aynen devam ediyor
■ StarCraft II'nin hayat kolaylaştıran özelliklerinin yokluğu kendini hissettiriyor

9+

SON KARAR

Starcraft bir oyundan çok daha fazlası. Blizzard'ın ustalık eserini hâlâ oynamadıysanız çok şey kaçırıyorsunuz.

TÜR: Yürüme Simülasyonu **YAPIM:** Fullbright **DAĞITIM:** Fullbright **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-119-tacoma



Belki de geleceğin kendisinde bir sorun aramaktan vazgeçmeliyiz.

TACOMA

2088'de medeniyetin dişleri tam



İHSAN C. ASMAN

Tacoma oynarken aslında geleceği ne kadar da karanlık tahayyül edegeldiğimizi düşünüp durdum. Zira oyunun yapay zekâ olsun, insanlar arasındaki hoşgörü olsun, bugün çokça tartıştığımız meselelere öyle iyimser bir bakışı var ki bunun yarattığı ferahlık hissine kapılmamak mümkün değil. Üstüne Fullbright'ın hikâye anlatmadaki mahareti ekleniyor ki zaten te *Gone Home*'dan tescilli. Yine de her şeyi iki saate sığdırmaya çalışmasalarmış keşke. Saygı duruşu tadında olacak bir inceleme yazısı yazacakken, maalesef şimdi azıcık çıkıntılık yapmak zorunda kalacağım.

Evet aslında oyunu tek paragrafta özetlemeyi başardım ama gelin detaylara da inelim: 2088 yılında meydana gelen bir kazanın ardından, kalan veriyi toparlamak üzerine Tacoma uzay istasyonuna gelen, işletmeci şirket tarafından kiralanmış Amy Ferrier'i canlandırıyoruz. Kazanın ardından haliyle istasyon bomboş; ancak Tacoma'daki artırılmış gerçeklik sistemleri aracılığıyla ne olup bittiğini mürettebatın dijital temsilleri aracılığıyla görmeye başlıyoruz. Bu da uzay yalnızlığına büyük bir tezat teşkil eden inanılmaz bir kalabalık hali bir yandan. Tacoma mürettebatının arkada bıraktığı hikâye parçalarını deneyimleyerek kazaya neyin sebep olduğunu anlamaya çalışıyoruz.

Yürüme simülasyonu olmasından mütevellit, *Tacoma*'dan oynanışa dair çok şey beklemiyordum ama bir şeyler yapmışlar. Arttırılmış gerçeklik sağ olsun, temsilleri ileri-geri sarabiliyor, en baştan geri izleyebiliyor ya da istediğiniz yerde durdurabiliyorsunuz. Böyle böyle istasyonun farklı bölümlerine yayılmış farklı veri parçalarını toplayarak hikâyeyi bir yapbozmuşçasına bir araya getirerek ilerliyorsunuz. Burada ufak oyunlar da var: Mesela bir mizansende doktor ablamız bir kapıdan geçiyor. Normalde o kapı kapalı ama siz kadının dijital temsilinin gittiği yeri takip ediyor, girdiği şifreyi görüyor ve kapıyı açıyorsunuz. Ya da bir veriyi 'canlandırırken' belli anlarda belli kişilerin görüntüsünde tıklanabilir bir pencere oluşuyor. Pencerelere tıkladığınızda o anki mizansenle ilgili daha detay bilgi verecek e-posta, diyalog, mektup ya da kartpostal gibi alt katman verilere ulaşabiliyorsunuz. Bu şekilde "tıkla-izle" hantallığı giderilmeye çalışılmış.

KARAMSARLIK EVE GİTTİ

Oyunun hikâyesi de fena değil ama asıl öne çıktığı yer kesinlikle, ilk paragrafta da değindiğim, gelecek tahayyülündeki belirgin farklılık. Öyle ki mürettebatın yarısı gey, doktor ablamız Müslüman ve herkesin keyfi tıkırında. Ulus devletlerin yerini çokuluslu birlikler almış. İstasyonda çalan müzikler bile bu tahayyül farklılığından nasibini almış. Spoiler vermeyeyim ama yapay zekâ da bugüne değin tanıştıklarımızdan epey farklı. Bir yandan her şey toz pembe de değil, örneğin para biriminin ismi "müşteri sadakati" veya doğum öncesi için, her kesimin ulaşamadığı gen ayıklama prosedürleri mevcut. Değişik ama "olabilir aslında he" dedirten, içinde bulunmaktan keyif alacağınız bir tablo çizilmiş, siz kendiniz keşfedersiniz zaten. Güzel grafikler ve kaliteli ses sanatçılığı da bu tablonun etkisini katlamış. Ama işte mürettebattı tam yeni tanımaya başlarken oyun bitiyor. Ayrıca oyun mekânlarının iki saatlik bir sürede dahi aynılık hissi yaratması, karakterlerin ana mizansenler dışındaki kişisel alanlarında keşfedilecek çok bir şey olmaması gibi noktalar da eklenince, *Tacoma* 8'lik bir oyun olmanın direğinden dönüyor diyebilirim.

Uzun lafın kısası, 2088'in dünyası nasıl olurdu sorusuna verilmiş bir cevap olarak ilginç; ancak yürüme simülasyonlarının belli duygu ve düşünceleri tetikleme yetkinliği düşünüldüğünde ortalama bir oyun var elimizde bence. Türün çok daha iyi örnekleri varken *Tacoma*'yı iyi bir indirime ertelemeyi düşünebilirsiniz.

+

- 2088'i oldukça ilginç bir şekilde resmetmiş
- Grafik ve seslendirmeler muhteşem
- Günümüz tartışmalarında gözden kaçan perspektifleri öne çıkarıyor

−

- Oyun süresi duygu ve düşünceleri yoğunlaştırmayacak kadar kısa
- Mekânlar tekrarlıyor
- Ana mizansenler dışında kalan keşif imkanları kısıtlı

7

SON KARAR

Kesinlikle kötü bir oyun değil ve takdire şayan çok yanı var. Ama işte keşke daha uzun konuşabilseydi.

TÜR: Strateji YAPIM: Mothership Entertainment DAĞITIM: Team 17 DİJİTAL İNDİRME: 39 TL (Playstore), 49 TL (Steam), 89 TL (PSN), 65 TL (XBL) YAŞ SINIRI: 12+ DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-119-aven

AVEN COLONY

Uzayda SimCity

BUĞRA ÖZKAN

Bir başka dünyaya yeni koloniler kurma fikri gerçek hayatta da, oyun dünyasında da yeni değil. Daha önce deneyenler oldu: *Sol 0, Space Colony, Planetbase, Anno* ve benzerleri. Hepsinin temel mottosu, "yeni dünyanın zorluklarıyla başa çıkmak" oldu. Bunu başarabilen de var, başaramayan da var. *Aven Colony*, başaramayanlardan.

Biri diğerinden kopya çekti mi bilmiyorum ancak *Aven Colony*'den çok yoğun bir *Planetbase* kokusu alıyorum. Dolayısıyla yazının kalanında *Aven Colony*'yi onunla karşılaştıracağım zihnimde. İyi yanları var, kötü yanları var. Başlayalım.

Aven Colony, gezegen çeşitliliğine sahip. Üzerinde oynaşabileceğiniz birden fazla tür gezegen var. Bunları kimi yeşillik, kimi buzul, kimi Mars gibi toz bulutuyla kaplı. Her gezegenin kendine özgü artıları ve eksileri var. Kimilerinde yaratıklar musallat oluyor, kiminde fırtınalar. Bu durum görselliğe de katkıda bulunuyor ancak sadece görselliğe. Bu farklı gezegenlerin üzerinde bulunan çoğu şeye bir etkiniz yok. Ne bileyim, çayır çimenin olduğu bir gezegende, kenarda duran ağacı kesebilmeliydim, yapamıyorum. O sadece dekoratif. Neden? Ben bir uygarlık kurmayacak mıyım? Belli başlı kaynaklar dışında, elim o ağaca neden uzanamıyor? Belki benim ilacım orada? Değilse de şansımı denemek istiyorum.

Bir gezegene yerleştiğinizde en büyük sorunlarınızdan biri de yiyecek. İnsanları nasıl besleyeceğiniz ya da beslemeye çalışırken yetip yetemeyeceğiniz önemli bir soru. Merak etmeyin! *Aven Colony*, her ne kadar Steam sayfasındaki tanımında "yeni dünyaya yerleşmenin zorlukları" falan dese de, aslında hiç zor değil! El kadar tarlanızla koca koloniyi beslemek çok kolay! Bu, bariz bir dengesi kaçmış element örneği. Tarlalar, seralar çok fazla üretiyor, gereğinden fazla üretiyor. Oyunu belki de en çekici kılacak "hayatta kalma" elementini silip atıyor. Ben vaktinde *Planetbase* oynarken iliklerime kadar hissederdim hayatta kalmanın zorluklarını. Burada su, hava, yiyecek gibi temel ihtiyaçlar çok ama çok basit. Sanki koloni kurmaya değil, pikniğe geldim! Bina yapacak robotların bile üretimi sadece basit bir binanın yapımına bağlı. Bozulmuyor mu bunlar hiç?

Bir oyundaki tek zorluk "Evi nereye kuracağım ki ya?" sorusunu sorduran şeyler olabilir mi? Olmamalı.

TADI TUZU OLMAYAN BAHARATLAR

Bazı ufak tefek ayrıntılarla oyun çeşnilendirilmeye çalışılmış ama... olmamış. Şimşeklerin bataryaları doldurması, güvenlik için polislerin gerekliliği, *Cities Skylines* usülü "yol" kurma gerekliliği, kenar köşe kameralardan şehrin izlenebilmesi, ticaret faaliyetleri, mevsime ve bulunduğunuz toprağa göre değişen verimlilik ve belirli aralıklarla tekrarlanan ve performansınıza göre alacağınız sonucun değiştiği seçimler falan. Bunlar belki "güzel" sayılabilecek şeyler ancak oyunun "basitliği" ve heyecansızlığı ile feci halde baltalanır haldeler.

Bina tasarımları (farklılık olmasa da), renk seçimleri, grafik kalitesi güzel. Müzik ve ses... eh!

Sonuç olarak *Aven Colony* uzayda geçen basit bir *SimCity*. Her ne kadar Steam sayfasında zorluk falan deseler de oyunun zor bir kısmı yok. Tıkla, kur, izle dur. Yapacağınız tek şey bu aslında. Tekrar oynanabilirliği çok yüksek değil. Binalarda farklılıklar yok. Evet, uzaydayız ve farklılık yaratmak gibi bir lüksümüz yok belki ama... bi' çiçek neyin falan koyaydın kapısına bari! Yabani otları ekip biçip ilaç yapmayı biliyorsun!

SEÇİM SAÇMALIĞI

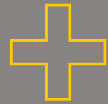
Oyundaki seçim sisteminden hoşlanmadım. Bir detayı yok. Sadece... seçim işte. Kalıyor musun, gidiyor musun bunun cevabını alıyorsun ve ultra beceriksiz değilsen, her halükârda kalıyorsun. Hani denedim, kovulmayı denedim, vicdanımın el vermediği kadar kötü olmam gerekti.



Gerçek fütürizm bu değil.



UZAYDA KOLONİLEŞMENİN BİRAZ DAHA DENEYSEL VE HEYECAN VERİCİ BİR DENEYİM OLMASINI UMUYORDUK



- Çok rahat oynanan bir şehir kurma oyunu istiyorsanız belki göz atabilirsiniz



- Hayatta kalması bu kadar kolay olmamalıydı
- Oyunun üzerine septikleri çeşniler yeterli derinliğe sahip değil
- Bir süre sonra sıkıcı oluyor

4

SON KARAR

Bir şansı hak etmesi için daha az sayıda alternatifi olmalıydı.

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM / DAĞITIM:** Telltale Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 18+ ○ **DAHASI İÇİN:** telltale.com

BATMAN THE ENEMY WITHIN *TELLTALE SERIES EP. 1*

"Yarasa kulaklarını büyütelim de aradan zaman geçtiği belli olsun"

ONUR KAYA

Selam sevgili okur. Hatırlar mısınız bilmem, çok değil 6-7 ay kadar önce Telltale'in Batman mevzularına girişini incelemiştim size, burun kıvırmaktan da tıpkı minnak Bruce Wayne'in ebeveynlerini kaybetmesi gibi yüzümün simetrisini kaybetmiştim sonsuza dek. Bir Batman olamadım belki ama simetrimi geri almaya yemin ettim, elbette akıllanmadım ve bu sefer ikinci sezona giriştim. İlk bölümü yeni tamamladığım şu dakikalarda da yeni sezon sonunun önceki gibi olmaması için dua etmekteyim...

"BİR BİLMEEEEECEM VAR, KAÇIKLAR..."

Yeni sezonumuz, Edward Nygma'nın yani namı diğer The Riddler'ın saldırısıyla başlıyor ve ardından da son dönemde popülaritesi iyice artmış olan Amanda Waller'ın sahneye girişine şahit oluyoruz. Waller henüz Task Force X mevzularına ya girmemiş ya da girdiyse de pek dillendirmiyor. The Riddler'sa onu gördüğümüz andan anladığımız üzere Arkham oyunlarındaki perde arkası zırdelisi portresine kıyasla çok daha bela bir tip. Açıkçası hiç de fena resmedilmemiş ve Penguen'e kıyasla daha anlamlı bir rolü olmuş oyunda. Batman gibi düşman yelpazesi bu kadar zengin bir karaktere adaptasyon yapıp niye ilk sezonda Lady Arkham gibi gereksiz, orijinal olmaktan uzak bir düşman yapmışlardı bilmiyorum da zaten ama bu sezon eldeki malzemeyi daha düzgün kullanmaya odaklanmışlar. Ha ama sanmayın ki bu sezon çizgi romanlara sadık falan olacak, yok öyle bir şey. Telltale tayfası bu bölümde de bas bas bağırıyor "biz kendi evrenimizi yapıyoruz" diye, o yüzden bu sizin çok sinirinizi bozacaksa bu sezona da bakmayın. Ben kendi adıma şu ilk bölüm içerisindeki değişiklikleri daha bir anlamlı bulduğumu söyleyebilirim, yazarlarda değişiklik olmamasına rağmen yazım da bir tık daha kompleks. Hikâye "Şok şok şok!" ters köşeleri yapmaya kasan ilk sezona kıyasla daha planlı programlı ilerliyor. Ayrıca artık ekranda "X bu yaptığını hatırlayacak" yazılarına ek olarak karakterlerle ilişkimizin değişip değişmediği de belirtiliyor. Bu daha organik bir hikâye akışına yol açar mı, oyuncunun hislerini yönlendirmekte ne kadar başarılı olacak, sezon devamında göreceğiz.

BATARANG ATARKEN TOKLUK HİSSİYATI?

Oynanış kısmına gelirsek, Telltale oyunlarını bir nevi interaktif animasyon filmleri gibi görmeye başladığımdan elbet bu noktada çok muhteşem şeyler beklemiyorum ancak ilk sezonun sundukları TT standardında bile kötüydü. Ekranda dönen aksiyonla basmamız beklenen tuşlar arasında zerre sinerji olmaması, tuşlara basmasak bile aksiyonun devam etmesi gibi dört bir yanından özensizlik fışkıran bir sistem vardı. Bu sezon oynanış kısmına çok daha fazla özen gösterilmiş. Belli noktalarda karşımıza çıkan durağan bir şekilde düşmanları nasıl haklayacağımızı seçtiğimiz AR arayüzlü kısımlar gitmiş, artık kimi ne şekilde yamultacağımızı ağır çekimde dövüş esnasında seçiyoruz. Dedektiflik yapıp ipuçlarının birbirleriyle ilişkilerini sorguladığımız kısımlarsa aynen duruyorlar ve daha ilginç kurgulanmışlar bu sefer. Bu bağlamda oynanış kısmı daha iyi kotarılmış.

İlk sezonda hem kostümden hem de Batmobile'den çok şikâyet ettiğimi hatırlıyorum. Orada da bir gelişme var, yakın zamanda *Guardians of the Galaxy*'de de gördüğümüz grafik güncellemesi sağ olsun, ilk sezondaki çirkin ötesi kostümden kurtulmuşlar. Yeni kostüm yine tasarım harikası değil ancak en azından kulaklar daha büyük ve kostüm geneli "Zırha mı yoksa tayta mı yakın olsam?" sorusunun cevabını kendinden daha emin bir şekilde verebilmiş duruyor. Yarasa sembolü hâlâ çirkin, Batmobile de hâlâ siyaha boyanmış bir spor araba müsveddesi ama yavaş yavaş gelişme görüyoruz en azından. Bu gidişle beşinci sezonda falan göze gerçekten güzel gelen bir araca ve kostüme kavuşuruz diye düşünüyorum. Oyunda görsel anlamda en çok gelişim gösteren şey Gordon'ın modellemesi. Önceki oyunda kanser sebebi olduğunu düşününce bu oyunda çevreye verdiği zararı minimuma indirgemişler diyebiliriz. Yeni halini görünce bu yaz sıcağında ferahladım resmen…

Uzun lafın kısası, *Batman* 2. sezonunda da tıpkı ilkinde olduğu gibi güçlü bir başlangıç yapmış arkadaşlar. Belki ilk sezon kadar güçlü bir ters köşesi yok hikâyenin ama diğer noktalarda yaptığı iyileştirmelerle o eksikliği kapatmayı başarmış. Umalım da sezon finaline doğru düşüşe geçmesin.



- Aksiyon sırasında oyuncuya verilen rol çok daha fazla ve anlamlı
- Hikâye alışıldık Telltale numaralarına daha az başvuruyor



- Tasarıma biraz daha emek verilmiş ama hâlâ yeterli değil

7

SON KARAR

Yine güçlü bir başlangıç, yine farklı bir Gotham.





Hey dostum! Nereye gittiğini sanıyorsun?!



HEARTHSTONE KNIGHTS OF THE FROZEN THRONE

Sonunda düzgün bir ek paket!

NURETTİN TAN

Journey to Un'Goro'ya sağlam verip veriştirmiştim. Hiç de pişman değilim çünkü oynadığım süre boyunca şikâyet ettiğim her şeyin doğru olduğunu gördüm. Quest kartları oyunu anlamsız şekilde basitleştirmiş, oyunu başına maymun koysanız oynayacak kolaylığa getirmişti. Kolaylığını geçtim, yaratıcısızlıklığın zirvesinde dolanan bir ek paketti. Tam *Hearthstone*'dan ve gelecek ek paketlerden umudu kesmişken Lich King'e yakışır şekilde *Knights of the Frozen Throne* kartları tanıtılmaya başlandı ve içimden "hiç fena değil yahu" demeye başladım. Ek paket çok güzel, bazı şikayetlerim gene var ama bunlar *KotFT* ile alakalı değil, Blizzard'ın kendisiyle alakalı (son paragrafa saklıyorum).

Ek paketin en büyük özelliği kahramanları Death Knight'a çeviren kartların gelmesi. Bu kartları açtığınızda Hero Power'ınız değişiyor ve kart oyuna girerken oyunu etkileyecek şekil şemaller yapıyor. Misal Shadow Reaper Anduin'i indiğinizde gücü 5 ve üzeri olan yaratıkları öldürüyor. Buna ek olarak Life Steal büyüleri ve bu özelliği barındıran yaratıkların sayısı da artmış. Fakat bana göre en önemli detay kontrol kartlarının sayısının fazlalaşmış olması. Ek paketi sevmemin en büyük nedeni bu oldu. Artık yere şuursuzca yaratık inmek yerine bir yandan açacağınız kartları düşünürken öbür yandan da rakibin neleri açtığını hatırlamaya ya da tahmin etmeye çalışıyorsunuz. *Hearthstone* sanırım hiç bu kadar zevkli olmamıştı, nedense bana artık Magic the Gathering havası vermeye başladı (bu arada Wizards of the Coast da MtG'yi yeni bir şekilde sunmaya hazırlanıyor, kulağım onlarda).

KART FAKİRİ BİR OYUNCUNUN MACERALARI

Oturun bakalım şöminenin başına, size *KotFT* maceramı anlatayım. *Un'Goro*'dan kalma Murloc destemi birkaç geliştirmeyle oyuna soktum. Öncelikle Lich King, metanın yeni olmazsa olmazı; dolayısıyla 1600 dust'ı hemen yapıştırdım. Righteous Protector'ı Rallying Blade'le kombolarım düşüncesiyle yanına biraz da Bonemare kattım. Eski Murloc destesinden pek bir farkı yoktu. Düşük rank'lerde güle oynaya rakiplerimi çekicimle ezerken yükseldikçe karşıma gelen kontrol desteleri ağzıma ağzıma vurmaya başladı. Paladin Murloc oyunu erken kontrol edersem iş yapıyordu, eğer Lich King'e muhtaç kalacak kadar oyunu uzatıyorsam zaten yeniliyordum. Warlock'ların Murloc'larımı tahtadan spatulayla kazımasından sonra ben de Gul'dan'a transfer oldum. Kontrol Warlock destesinin mantığı, rakip yere ne inerse insin bunları Demon'ların ve büyülerin yardımıyla yok ederek zamanı geldiğinde Bloodreaver Gul'dan'ı kullanarak ölen bütün Demon'ları tahtaya geri çağırmak üzerine kuruluydu. Her şey harika gidiyordu, zaferler art arda geliyordu... Ta ki... Control Priest'lerle karşılaşıncaya kadar. Priest'ler diyorum çünkü kontrol destelerinin çeşitli varyasyonları var. Amaçları tahtayı sürekli kontrol altında tutarak (*Un'Goro* paketinden gelen kartların yardımıyla) sizi hacamat etmek. İşin pis tarafıysa Priest destelerinin şu anda oyunun en güçlü destelerinden biri olan Kontrol Warlock destesinin tam antisi olması, tek yapmanız gereken Warlock'un Death Knight kartını açana kadar Shadow Reaper Anduin'i bekletmek. Priest desteleri oynaması müthiş zevkli görünüyor ama şu an bunu yapacak ne yeterli dust'ım ne de Legendary kartım var.

KotFT oyuna tekrardan zekâ faktörünü sokan harika bir ek paket olmuş, yazıdan sonra birkaç Priest'ten daha bir kamyon dayak yemek için oyuna gireceğim. Şikâyetim ise Blizzard'ın *Hearthstone*'u iyice Pay 2 Win haline getirmesi. Söz verdikleri gibi "duplicate" çıkma şansını azaltmışlar ama bununla beraber Legendary şansı da gözle görülür şekilde azalmış (53 pakette 2 Legendary). Hikâye modunu artık eğlence olsun diye koymuşlar, eğer kart almak istiyorsan para ödemelisin diyor Blizz. Eskisi gibi hikâye modunda kanat temizleyerek bedava kart kazanmak yok diyor... Millet alıyor ki adamlar da bu satış modelinden vazgeçmiyor. Ne diyeyim...

Oyun sırasında sakın siz de A. F. Kay gibi gidip bi bardak su almayın. Yeniliverirsiniz!



NOTU: 8

TÜR: Kart Oyunu · YAPIM: Blizzard · DAĞITIM: Activision & Blizzard · DİJİTAL İNDİRME: 70 Euro (60 kart paketi alırsanız) · YAŞ SINIRI: 12+
DAHASI İÇİN: hearthpawn.com

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Housemarque ○ **DAĞITIM:** Sony ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 60 TL (PSN) ○ **YAŞ SINIRI:** 12+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-119-matterfall

MATTERFALL

Retro–Fütüristik Kaos!

BUĞRA ÖZKAN

Ne biçim başlık değil mi? Böyle karşıt anlamlı kelimeler falan? Oynarsanız eğer anlayacaksınız, bu oyunu tanımlamanın en anlamlı yolu bu ve size bir sayı vereceğim şimdi: 67. Bu ne mi? Birinci bölümün sonundaki boss'ta ölme sayım. Evet. Baş parmağımda da morarma var.

Matterfall, tam da başlıkta belirttiğim gibi karma bir platform oyunu. Yıl bilmem kaç binde geçen, fütüristik temalı ama tüm mekanikleri retro platform oyunlarından gelme bir birleşim. En çok *Metal Slug* serisini hatırlatıyor ancak tek farkla: ÇOK. ZOR.

Evet. Mekaniklere alışana kadar ölme sayımı hesaba katmadan, sadece boss bölümünde 67 kere öldüğüm düşünülürse zorluğunu ya da benim zekâ geriliğimi tahmin etmek çok zor değil. Zorluğunun sebebi sadece mekanikler değil, zaten çok fazla hareketiniz yok. Verdiğiniz yöne doğru "ışınlanma", Stormtrooper gibi saça saça gittiğiniz bir lazer silahınız ve aynı silahın sürekli ışın yayan bir başka modunu kullanmak tüm olay temelde. Gelgelelim mekân tasarımları tüm bu basit mekanikleri canavarların tuhaf huylarıyla bütünleştirerek ortamı cehennem karmaşasına büründürecek, küfürler ettirecek, kafayı duvara sürttürecek şekilde dizayn edilmiş. Tüm işiniz refleks, tüm işiniz karakterinizin nerede olduğunu hatırlamaya çalışmak, tüm işiniz sağa sola kaçmak çünkü tam bir kaosun içinde kalıyorsunuz sürekli. Bu açıdan baktığınız zaman birçok platform oyunundan aslında alıntı yapıldığını görebiliyorsunuz. *Metal Slug, Shoot Many Robots, Super Mario, Trine* ve daha niceleri. Bir birleşim ama çok güzel grafiklerle, çok güzel efektlerle süslenmiş bir birleşim. Oyunun arka planları, doku kalitesi üst düzey. Müzikler ve ses efektleri harika.

FALL OF A HERO

Gelgelelim, ufak bir sıkıntısı var: Gelişim! Karakteriniz temelde cyborg benzeri bir insan ve bazı "iyileştirmeler" yapılabiliyor kendisinde. Bu gelişimler aktif ya da pasif olabiliyor ancak bunlar çok etkili şeyler değil. Başlangıçta sahip olduğunuz basit bir bomba, ilerde Railgun'a kadar gidebiliyor ancak oyunun tek amacı reflekslerinizi, hızınızı test etmek, size çığlık attırmak, küfürler ettirmek. Bunu birkaç şekilde yapıyor aslında: Binlerce canavar çıkarıp sizi arada bırakmak, tuhaf yerlere tuhaf engeller koyarak hareketinizi zor kılmak veeeeee kötü ayarlanmış ve değiştirilemeyen düğmelerle "Lan nereye basıyoruz?!" dedirtmek. Açık konuşayım, bunları da çok iyi yapıyor, ta ki sürekli aynı şeyleri yaptığınız için sıkana kadar. Boss dövüşleri hariç farklılık yaratan pek bir şey gelmiyor karşınıza. Arada bir-iki yeni canavar katılıyor patlatılacaklar sürüsüne ya da bir iki harita elementi ekleniyor kafa karıştıracak ancak bunlar gidişatı değiştirici ya da oyuna üç beş kat farklılık katan şeyler değil.

Bir hikâyeye ihtiyacı yok bu paketin. Zaten temel hikâyesi tek cümleyle açıklanabilir aslında: Bilmem kaç yılında makineler tarafından ele geçirilmiş bir şehri, olan olaylar hakkında çenesini kapalı tutabilecek ama tüm bunların da üstesinden gelebilecek bir paralı asker tutarak kurtarmak. O asker sizsiniz. Bir kadın. Hoplayan, zıplayan, her makinenin her devresini, her kablosunu söken, hatta bu haliyle *Doom* posterine koysanız hiç de sırıtmayacak bir kadın.

Sonuç olarak, neredeyse sadece konsollar için oyun geliştiren bir ekibin, sadece konsollar için geliştirdiği belki de en iyi oyunu (PC'yi de katarsak *Nex Machina* candır - Ö). Garip bir sinir bozuculuğu, garip bir çekiciliği ve yine garip bir şekilde sunduğu eğlencesi var. Harcadığınız zamana değer. 60 lirayı hak eder mi? Tartışılır. Grafikleri dışında özgün bir oyun değil ancak güzel bir harman.



- Grafikler
- Güzel harmanlanmış alıntılar
- Müzikler



- Yükleme süreleri uzun
- Checkpoint araları da öyle
- Hızlı oynanışa biraz fazla önem verilmiş

7

SON KARAR

İlerledikçe ilk baştaki gümbür gümbürlüğünü biraz kaybediyor ama yine de sıkı ve zor bir aksiyon.

İLERİDE CYBORG OLMAYI DÜŞÜNÜYORSANIZ MATTERFALL BÜYÜK DERSLERLE DOLU BİR KİTAP GİBİ



Retro fütüristik derken ne kastettiğimi artık daha iyi anlıyorsunuz sanırım.



Matterfall'un bir platform oyunu olduğunun ve böyle bir şeyin normalde sorgulanmayacağının farkındayım da, bölüm tasarımlarında biraz da mantık arıyorum ben. Yani, arka planda merdiven görülüyorken ben niye duvarı tırmanmaya çalışıyorum? Niye buna zorlanıyorum?



○ **TÜR:** Simülasyon ○ **YAPIM:** Monomi Park ○ **DAĞITIM:** Monomi Park ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 49 TL (XBL) ○ **YAŞ SINIRI:** 3+
○ **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/slimerancher

Bir an Doğu Avrupa sunucusunda World of Warcraft oynuyormuş gibi hissetmedim değil.





SLIME RANCHER

Merhaba arkadaşlar bugün sizlerle slime yapıyoruz!



SABRİ ERKAN SABANCI

Hayat dediğimiz şey gerçekten tuhaf. Ben piyasadaki her türlü FPS oyununu, yarış oyununu, spor oyununu yalayıp yutmaya çalışan bir insandım. Son 4-5 yılda bu çok değişti. Kendimi bir anda daha neşeli, daha farklı, daha renkli oyunlar ararken buldum. *Stardew Valley*'ler, *Animal Crossing*'ler derken bir bakmışım ki artık o "ciddi hikâye anlatmalıyız" kafa yapısındaki büyük yapımlardan zevk almamaya başlamışım. Gönlüm hep değişik fikirlere, daha önce milyon farklı versiyonunu görmediğim şeylere gidiyor artık. *Slime Rancher*'ı da görür görmez "Evet, bunu kesinlikle oynamalıyım!" diye atladım.

AŞIRI DOZDA ŞİRİNLİK

Slime Rancher'ın size sunduğu şey çok basit bir fikir. Etrafta dolanan yığınla şirin mi şirin, daha önce neredeyse her fantastik temalı oyunda düşmanımız olan slime'ları yetiştirmek, onların karnını doyurmak ve "plort" denilen şeyleri toplayıp satarak para kazanmak. Oyun sizi *Stardew Valley / Harvest Moon* gibi birilerinden kalma bir çiftliğe bırakıyor, sonrası da artık size kalmış.

Oyunun hem en sevdiğim, hem de sinirimi bozan yanlarından biri bu oldu dürüst olmak gerekirse. Şu sıralar çıkan her oyun gibi "bak şunu yapmalısın", "şuradan git" gibi sürekli oyuncuyu hiçbir şey bilmeyen cahil bir insan yerine koymak yerine sadece kontrolleri öğretip gerisini size bırakıyor. Diğer türlüsü içimi bunaltmıştı ancak bir anda böyle olunca da neye uğradığımı şaşırdım, mutlu da oldum bir yandan.

Slime Rancher'ı da benim için eğlenceli ve oynamaya değer yapan yanı da bu. Bir süredir özlediğim bir histi oyuna girdiğimde ne yapacağımı bilmemek. Keşfettikçe, yeni şeyler gördükçe insanın gerçekten daha da fazla oynayası geliyor. Kıyıda köşede bulunan koca slime'lar ne, etrafta bulunan Slime Gate'leri nasıl açabilirim, Phosphor Slime'ları gündüz nasıl yaşatabilirim, hangi slime hangi yemeği sever de bana daha fazla plort verir gibi yığınla soru dönüp durdu kafamda oyunu oynarken. Hepsini kendi kendime keşfetmeyi isterdim tabii ama internet olunca insan araştırıyor ister istemez. Sizin zevkinizi bozmamak adına fazla bir şey söylemeyeceğim, inanın kendiniz keşfederek çok daha fazla zevk alırsınız.

AMA NEREYE KADAR ŞİRİNLİK?

Neyse ki keşfedilecekler Slime'ların özellikleriyle sınırlı değil. Fakat bu noktada bir sorun var. Slime Gate'leri nasıl açacağınızı öğrendikten sonra yeni alanlarla, yeni slime'larla, yeni sebzelerle-meyvelerle karşılaşıyor ve hepsini öğrenmeye, yeni gizli şeyler bulmaya çalışıyorsunuz. Ancak oyunun en büyük sıkıntısı da bu anlarda kendini hissettirmeye başlıyor. Kendinizi çok kısa bir sürede aynı şeyleri farklı slime ve sebze-meyvelerle yaparken buluyorsunuz. *Stardew Valley*'i 30 saat oynamış (ki hâlâ oynamaktayım) biri olarak *Slime Rancher*'ın bu tarzdaki diğer alternatiflerine kıyasla daha kısa bir sürede (10 saat) böyle hissettirmesi üzücü. Yapımcılar oyunu sürekli güncelliyor ve yenilikler ekliyor, ancak yapılacak etkinliklerin sayısını değiştirmedikleri sürece kendimi *Slime Rancher*'dan çok *Stardew Valley* oynarken bulacağımdan eminim.

Slime Rancher gerçekten, GERÇEKTEN çok şirin, eğlenceli ve iyi bir oyun. Kendinizi Tabby Slime'ların şirinliğini izlerken ya da Slime'ların yanlış bir plort yiyip Tarr'a dönüştükten sonra tüm çiftliğinizi yerle bir edişini izlerken bulacaksınız illa ki. Ancak yapılacak bolca yan etkinlik arıyorsanız ya da açık dünyada keşif yapmaktan zevk almıyorsanız pek de önerebileceğim bir oyun değil. Aynı türde daha iyi alternatifleri var, evet. Ama Allah aşkına, kaç oyunda böyle tatlı slime'lar yetiştirebiliyoruz ki?

SLIME EKONOMİSİ

Hayır efendim, yanlış yazmadım. Bu oyunun canlı bir ekonomisi var. Slime'ları beslediğinizde size verdiği plort'ların sabit bir fiyatı yok. Plort'ların fiyatı sizin yetiştirdiğiniz slime'lara ya da sattığınız plort'lara göre değişiyor sürekli. Eğer bir plort'u her gün satmaya başlarsanız oyun onun fiyatını düşürmeye başlıyor ve sizi doğal olarak başka plort'lar bulmaya yönlendiriyor. Bu da sadece pembe slime toplayarak oyunu oynayamayacağınız anlamına geliyor.

Bunun yanı sıra oyunda takas sistemi var. Size belirli aralıklarla bazı yerlerden takas istekleri geliyor. Mesela 10 Tabby Slime ve 5 Phosphor Slime karşılığında size yığınla sebze-meyve-hayvan geliyor, ya da 20 havuç 10 turp karşılığında Slime geliyor gibi gibi. Eğer kaynaklar konusunda sıkıntı çekiyorsanız bu takas sistemini takip etmenizde fayda var, ne zaman ne çıkacağı belli olmuyor.



- Şirinlik abidesi slime'lar
- Keşif hissiyatı mükemmel
- Ekonomi ve takas sistemi

- Çok kısa sürede kendini tekrar etmeye başlıyor

7

SON KARAR

Türü, şirin şeyleri ya da açık dünyada keşfi sevmiyorsanız pek de sizlik değil.



win osx

CURSED TREASURE 2

Allah'ını seven defansa gelsin

MERVE AKMAN

Gayet sıradan bir oyun türü bu kadar mı süslenir ve eğlenceli hale getirilir? Kule savunma oyunları hakkındaki fikirlerinizi bilemem, ben severim kendilerini ama bir yerden sonra monotona bağladıkları kesin. O yüzden bu türe ait değişik bir yapım yakalamışken paylaşmadan olmaz. CT2'de çok sevdiği değerli taşlarını korumaya çalışan kötü yürekli bir büyücü olarak, çeşitli kuleler yoluyla bu taşların olduğu bölgeleri savunuyorsunuz. Buraya kadar her şey normal. Fakat biraz daha değişik şeyler de var!

BÜYÜ YAPMA: Büyücüsünüz ya, her bölümde para kazanmanın yanında mana da kazanıyorsunuz, böylelikle büyü yaparak kuleler dışında olaya müdahale etme şansınız da var.



Farklı haritalar mevcut, hepsinin tasarımı ayrı güzel.

BİNA ELE GEÇİRME: Düşmana ait veya tarafsız çeşitli binalar var. Bunlardan faydalanmak için para veya mana ile bunları ele geçirmeniz gerekiyor. Burada biraz stratejik davranmak lazım, öncelik sırası önemli.

KULLANIŞLI SEVİYE SİSTEMİ: Oynanışı dinamikleştiren şey tam da bu. Her kule savunmada olduğu gibi kulelerinizi yükseltebiliyorsunuz ama onun yanında sürekli deneyim puanı kazanarak yeni yetenekler de açabiliyorsunuz, üstelik bu yetenekler daha sonra hiçbir bedel olmadan değiştirilebiliyor. Yani gireceğiniz seviyenin özelliklerine göre ayarlama yapabilirsiniz.

GECE MODU: Her bölümün bir de gece modu var, burada kule inşa edebileceğiniz yerler kısıtlanıyor tahmin edersiniz ki. İlginç ve eğlenceli bir dokunuş olmuş.

Basit olmasına rağmen pek kolay bir oyun değil CT2. Bölümleri geçmek başlarda zor olmasa da sonlara yaklaştıkça işler zorlaşıyor ve her bölümü üç yıldıza çıkarma derdiniz olmasa bile eski bölümleri tekrar oynayıp seviye atlamaya uğraşmanız gerekebiliyor. İnat edip hem gündüz hem gece modlarını 3'leyeceğim derseniz, kafayı sıyırmanız da mümkün.



- Renkli ve eğlenceli görsellik
- Büyü ve seviye sistemi
- Yetenek ağacının tekrar düzenlenebilmesi
- 24x2 bölüm (gece moduyla)



- Yerin rengine göre kule inşa ediyor olmak strateji etkenini biraz düşürüyor
- Bu türden çok fazla oyunu ücretsiz bulabilirsiniz (ama bu

6

SON KARAR

Sıkmayan, renkli bir kule savunma oyunu. Türe ilginiz varsa bunu sevmemeniz pek mümkün değil.

TÜR: Strateji **YAPIM:** IrySoft **DAĞITIM:** Armor Games **DİJİTAL İNDİRME:** 10 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-119-ct2

THE DARKSIDE DETECTIVE

lin osx win

Karanlık tarafa buyurun, burada kafalar çok güzel

ESER GÜVEN

Şimdi size birkaç şey saymak istiyorum: Yanlışlıkla evin dadısının Darkside'a açtığı büyülü geçitten geçip orada kapalı kalan çocuğu kurtarmak. Edgar Allen Poe ile HP Lovecraft arasındaki "en korkutucu kitabı kim yazdı" tartışmasına müdahil olup vampirli Guylight kitabının en korkunç olduğunu kabul ettirmek. Bir göl canavarının kafasına alüminyum şapka takmak, böylece beyin dalgalarını kullanarak yerinin tespit edilememesini sağlamak. Polis merkezini basan gremlinleri tek tek bayıltarak sihirli bir vazoya tıkıştırmak. Diğer taraftan dünyamıza geçen bir treni tekrar ait olduğu yere göndermek.

İşte bunlar son zamanlarda oynadığım en komik macera oyunu The Darkside Detective'de yapacaklarınızın birkaçı. Oyunda 6 farklı vaka var ve her birinde de Karanlık Taraf Dedektifi'nin çözmesi gereken birbirinden eğlenceli olaylarla karşılaşıyorsunuz. Bu tam bir klasik point & click macera oyunu, vakaları çözmek yarım saatle bir saat arasında sürüyor, yani oldukça kısalar. Ama dedektifimiz Francis McQueen'le yardımcımız polis memuru Dooley arasındaki diyaloglar o kadar komik ki bu geçen zaman size daha bile kısa geliyor, nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz.



İzci gençlerle her ekranda konuşun, birbirinden komik hikâyeler dinleyeceksiniz.

Özellikle not etmek isterim ki oyunun kendinden scanline efektli, kocaman pikselli grafikleri gerçekten de çok başarılı. Oyunun çizimlerini yapan Paul Conway az sayıda pikselle X-Files'taki Scully'i, Poe'yu, Lovecraft'ı, Mary Shelley'i inanılmaz isabetli biçimde ekrana aktarmış, takdir edilesi.

Oyunu bitirdiğimde kendimi daha fazlasını ister halde buldum. Başka hangi oyunda Day of the Tentacle'ın mor dokunacının üzerine sifon çekebiliyoruz ki? Bu Darkside Detective 2 de olabilir, oyuna eklenebilecek yeni vakalarla da olabilir ama umarım oyunun geliştiricisi Spooky Doorway'in ismini duymaya devam ederiz. Fiyatı çok uygun, bolca da güldürüyor, kaçırırsanız "ben macera seviyorum" falan demeyin bakın söyleyeyim.



- Zorlama espri yok, diyaloglar acayip zekice hazırlanmış
- Piksel grafikleri son derece başarılı, renk kullanımı süper
- Ünlü karakterlere ve oyunlara atıflar



- Azıcık daha zor olsa olurmuş

8+

SON KARAR

Dışarıdan basit görünmesine aldanmayın, son zamanların en komik ve eğlenceli maceralarından.

TÜR: Macera **YAPIM:** Spooky Doorway **DAĞITIM:** Spooky Doorway **DİJİTAL İNDİRME:** 21 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-119-darkside

THE HUNTING GOD

lin osx win

Bir savaş tanrısı değil ama!

ARES AYBAR

Kısa hikâyelere bayılırım. Her ne kadar uzun soluklu kitapları tercih etsem de kısa öykülerin yeri ayrıdır. Benzer şekilde, oyun dünyasında da uzun veya bitmeyen hikâyelerin albenisi daha fazla olmasına rağmen özellikle iş hayatına başladıktan sonra bu tarz deneyimlerin oyun-zaman verimliliği açısından çok önemli olduğunu düşünüyorum.

The Hunting God, av tanrısı Nodens'in başından geçenleri dinlediğimiz güzel hikâyeli kısa bir yürüme simülasyonu. Banagher Ormanı'nda başlayan yolculuğumuz şairane bir anlatım ile Bhollain Dağı'na uzanıyor. Yine de bu tarzı oyunların bildiğimiz sevdiğini kaybetme, yalnızlık, iş hayatındaki sorunlar ya da psikolojik yıpranma gibi güncel hayatın içinden temalara sahip hikâyelerine oranla yorucu bir deneyim sunduğunu belirtmekte fayda var. Aslında ağır ve nispeten karışık bir anlatıma olumlu bakmazdım ancak tahmin ediyorum ki oyun için hedeflenen atmosfere uyumu için böyle bir karar alınmış. Atmosferin diğer parçaları grafikler ve mekân tasarımları yeterince başarılı, en önemli nokta anlatım ve anlatıcının ses tonu ise harikulade.

Eksi puan olarak not düşebileceğim tek şey oyun sırasında anlatım arasında olması gerekenden biraz fazla boşluk olması. Fazladan boş yere yürüyor hissine kapılmaya başladığınız anda Nodens'i duymak iyi geliyor ama keşke



zamanlama daha iyi hazırlansaymış. Belki de ağır hikâyenin sindirilmesi için bilinçli olarak planlandı, bilemiyorum. Gerçi Türk yapımcı kontenjanı nedeniyle bu gibi ufak şeyleri görmezden gelebiliriz. Seri haline gelebilecek potansiyelin değerlendirilmesi ne güzel olur!



- Atmosfer
- Başarılı anlatım
- Türkçe
- Hikâye ağır



- Hikâye ağır
- Zamanlama planlamasında ufak hatalar

6

SON KARAR

Kısa ama yoğun bir deneyim.

TÜR: Yürüme Simülasyonu YAPIM: Tonguç Bodur DAĞITIM: Tonguç Bodur DİJİTAL İNDİRME: 6 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-119-thg

TOTAL WAR WARHAMMER *NORSCA*

DLC lin osx win

Anne bana yılbaşında yavru mamut al!

ÖMER AKDAĞ

20 TL gibi uygun bir fiyata (veya çıkışından bir hafta sonrasına kadar *Total War: Warhammer II* alırsanız bedavaya) elde edebileceğiniz Norska fraksiyonu, Canavaradamlar ve Orman Elfleri gibi kendisine ait ayrı bir senaryoyla gelmiyor. Çok da lazım değil bana sorarsanız zaten. Ana sefer modunaysa şahane bir eklenti olmuş Norska öte yandan.

Savaşlarda Norska hem yönetmesi çok keyifli hem de çok güçlü gerçekten. Menzilli birimleri az, hızlı birimleri de az, ama her birimi danalar gibi güçlü. Atlı okçuları olan, onları iyi kullanan birilerine denk gelmezseniz çoğunlukla avantajlısınız. Normal yağmacı birimler, troller, kurtadamımsı tipler falan hepsi kodumu oturtuyor. Hele mamutları görmeniz lazım. Hem çim biçme makinesi gibiler hem de ölmüyorlar!

Haritanın en kuzeyinde, Kaos'un çıkarma yaptığı bölgenin biraz batısındayız. Komple karla kaplı buralar ve diğer fraksiyonlar girdikleri anda dökülmeye başlıyor. Dolayısıyla ilk düşmanlarımız diğer kuzeyliler. Burada güzel bir dokunuş devreye giriyor, bir fraksiyonun liderini indirdiğiniz anda o fraksiyonu direkt kendinize bağlayabiliyorsunuz (yanında biraz para da istemeyi ihmal etmeyin). O nedenle doğru savaşları yapar ve iyi performans gösterirseniz Kuzey kısa sürede sizin olabilir. Öyle de olmasına özen göstermek gerek çünkü Norska yerleşim yerlerinden çok çok az para kazanıyor, ekmek paranızı yağmayla, talanla kazanmanız gerek, eh bunun için de zavallı güney krallıkları en çekici hedef. Zaten kaynaksızlıktan zar zor yükseltebileceğiniz şehirleri almadan önce talan etmek istemezsiniz.

Bu arada iki özgün tarafı daha var ana harita oynanışında Norska'nın. Birincisi Canavar Avı sistemi. Kitaptan bir canavarı seçiyorsunuz, ufak ufak görevlerle olayı ilerletiyorsunuz, sonra canavarı kesip tatlı tatlı ödüller kazanıyorsunuz. Görevler çok uzaklarda, ana ordunuzu oralara hemen götüremeyeceğiniz için ikinci karaktere kalıyor mevzu, onunla da çok uğraştırıyor. O kadar uğraşın karşılığını çok iyi vermiyor gibi ama eğlenceli bir aktivite yine de. Öteki mekanik de aldığınız bir şehri dört kuzey tanrısının birinin adına yıkabilmeniz, böylece de o tanrının gözüne girebilmeniz. Her tanrının gönlünü biraz hoş tutup buff'lar almak veya tek bir tanrıya yönelip süpersonik bir kazanım elde etmek (ve diğer tanrıların gazabıyla karşılaşmak) önünüzdeki önemli seçimlerden. Bir tek şunu söyleyeyim; bir tanrıyı seçip, diğer tanrıların gazabını da atlatırsanız oyun size "Kaos'a hizmet etmeye devam mı edeceksin yoksa en kötü benim deyip onlara da mı dalacaksın" diye soruyor. Aman iyi düşünün. Kuzey'de yalnızsınız bakın, Kaos dibinizde bitecek. 8 ful ordusunun 6'sıyla size dalarsa Kaos o artist burnunuzu kuzeyin dağlarına geçiriverir (load ettim sonradan).

7

SON KARAR

Nasıl başarıyorlar bilmiyorum ama Norsca da diğerleri gibi bambaşka ve oynaması çok keyifli bir fraksiyon.



TÜR: Strateji YAPIM: Creative Assembly DAĞITIM: Sega DİJİTAL İNDİRME: 20 TL (Steam), 36 TL (Playstore)
DAHASI İÇİN: totalwarwarhammer.gamepedia.com/Norsca

MAFIA III SIGN OF THE TIMES

DLC

one ps4 win

New Bordeaux'da kanlı günler

NOYAN AKATLI

Kısa süre arayla çıkan, oynayıp bitirdiğim iki DLC, oynamadığım ilk DLC'yi merak ettiriyorsa, benim gözümde başarılı olmuş demek ki diye düşünüyorum yazıya başlarken. Ama Mafia III'ü, New Bordeaux'ya adımını dahi atmadan zihinlerindeki çöplüğe gömenlere cazip gelecek, olağanüstü düzeyde de değiller tabii. Lincoln ve intikam macerasını sıkıcı bulup yarıda bırakanlar da bu DLC'leri görmezden gelebilir doğal olarak.

Ensanglanté tarikatıyla tanışmayı düşünenlere, öykünün son kısmını acıklı bulduğumu belirteyim. Son bölümün adı "Ölmekten Beter" ve gerçekten Lincoln ve yeni iki yan karakter aracılığıyla yaşarken acı çekmenin nasıl zorlu bir durum olduğuna tanıklık ediyoruz ara sahnelerde. Öykü ve oynanışa gelirsek; Fransızca "kanlı, kanlar içinde" anlamına gelen Ensanglanté adlı yeni ve fanatik bir grup (1968'in kurgu şehri New Bordeaux'da fanatik olmayan grup varmış gibi), ana öykünün başından hatırlayacağımız Sammy'nin mekânında, karanlık işler çevirmektedir. Başkahramanımız Lincoln ve peder James aracılığıyla bu kısa ve gizemli hikâyeye biraz da ortalarından dâhil oluruz. Oynanışta birkaç yenilik var: Lincoln'ün Vietnam savaşından kalma kamerasıyla fotoğraf çekiyor, gizli ipucu ve gizemli işaretleri görebiliyor ve ayrıca olay yeri inceleme usülü delil ve ayrıntılara şöyle bir de olsa bakabiliyoruz. Hafiften bir macera türü katılmış oyuna anlayacağınız, mavi ışık ve olay yeri incelemeyi toplam dört - beş sahnede kullandığımız için yüzeysel kalıyor, öyle kaptırıp gideceğiniz bir özellik değil. DLC'nin öyküsü zaten, benim gibi oyalanarak bile beş saat içinde bitirebileceğiniz kadar.


Ve Sammy'nin mekânında caz orkestrası sahne alır kapanışta.

Dövüş sisteminde ise bıçak atma ve zamanı yavaşlatma gibi iki özellik eklenmiş. Öykü kısa, görevler az olduğu için ikisini de sık kullanma fırsatım olmadı. Ensanglanté tarikatının işini bitirdikten sonra, Lincoln'ün manevi babası Sammy'nin yakılan daha sonra duvarları kanla kirlenen mekânını sosyalleşme merkezine dönüştürme çabalarını, üç kısa bonus görevle noktalayıp Sammy'nin anısına kadeh kaldırarak tamamlıyoruz Mafia III'ün bu DLC'sini. Vasatın üzerinde ama hakikaten çok kısa bir DLC'den daha bahsetmiş oldum böylece, Lincoln - New Bordeaux - 1968 muhabbetini sevenlere indirim dönemini bekleyin derim gene.



7

SON KARAR

Mafia III'le sorunu olmayanlar için, indirim döneminde listeye almalarını önereceğim, kısa ama ilginç sayılabilecek; karanlık, kısa ve acıklı bir DLC.



TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Hangar 13 **DAĞITIM:** 2K **DİJİTAL İNDİRME:** 29 TL (Playstore), 32 TL (Steam), 25 TL (XBL), 30 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-119-sott

RATTY CATTY

ERKEN ERİŞİM win

Herkesin haklı sebepleri var

EMRE KARAOĞLU

Daha önce ilginç anlatım tarzıyla dikkat çeken *Morphine* isimli oyunla kendinden haberdar olduğumuz genç geliştirici Kerim Kumbasar, bu kez ters köşe yapıp oldukça eğlenceli bir oyun olan *Ratty Catty*'le karşımıza çıkıyor.

Ratty Catty, bana Playstation'dan aklımda kalan Tom ve Jerry oyununu anımsatan eğlenceli bir çoklu oyunculu ve co-op TPS aksiyon. Şimdilik tek haritada ve en fazla dört kişi oynayabildiğimiz oyunda yavrularına yemek götürmek için evde fink atan sevgili faremiz Ratty ve evin farelerden arınmasından sorumlu Catty ile oynuyoruz. Bu iki farklı karakterden Ratty'yle oynarken amacımız evin içinde bulduğumuz besinleri bir şekilde aşırıp yuvamızda bulunan doymak bilmeyen yavrularımıza ulaştırmak. Tabii bu sırada dostumuz Catty'nin de patisi armut toplamıyor, bize yumurta silahıyla oldukça sıkı hasarlar veriyor. Aynı şekilde Catty'yle oynarken de aç yavru falan dinlemeyerek sahibimizin bize emanet ettiği evi tüm gücümüze korumaya çalışıyoruz. İki karakterle de oynamak oldukça eğlenceli. Şimdilik kısıtlı olsa da evin içinde bulduğunuz objelerle kurduğunuz etkileşim de başarılı. Mesela bulduğunuz bir sprey boyayı Ratty için Jetpack olarak kullanabiliyorsunuz.



PEYNİRLER HENÜZ OLMAMIŞ

Oyun şu anda erken erişimde ve bariz grafiksel hataları/eksiklikleri var (mesala Ratty ile karpuz taşırken işler bir anda Philadelphia deneyine bağlıyor). Bunun dışında Ratty'yle oynamak Catty'ye nazaran çok daha zor, biraz dengesizlik var yani. Ama bunlara rağmen şu anda bile oldukça eğlenceli *Ratty Catty*. Muhtemelen zaman içinde düzelecek mekanikleri ve eklenecek şahane içerikleriyle Türk oyunculara bayrak astıran bir yapım olacak. Fiyatı da artmazsa süper olur.

+
- Keyifli geçirilen vakit
- Eğlenceli anlatım
- Türkçe

−
- Görsel olarak birtakım sorunları var
- İçeriğin artması lazım elbette
- Dengelerle de biraz oynamak gerek sanki

SON KARAR

Kedi - fare oyununun eğlenceli bir yorumu.

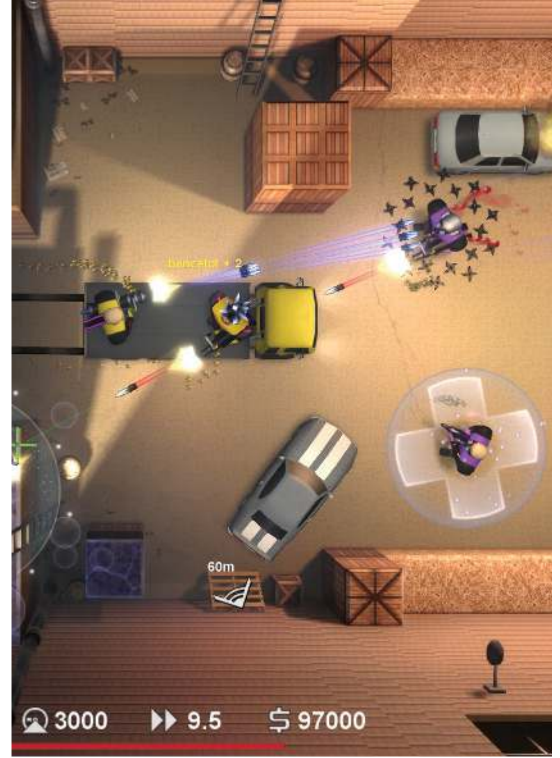
TÜR: Aksiyon **YAPIM / DAĞITIM:** Kerim Kumbasar **DİJİTAL İNDİRME:** 15 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-119-ratcat



○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Nik Nak Studios ○ **DAĞITIM:** Nik Nak Studios ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-119-geneshift



Bu kamera tekniğine Hotline Miami adı verilmeli.



GENESHIFT

Hotline Miami'yi doğru yoldan takip ediyorsun Geneshift

YASİN İLGÜN

Üstten bakmalı aksiyon (top-down shooter) oyunlarını seven biriyimdir, hatta ilk *GTA*'nın tadı hâlâ damağımda. Gider açar arada oynarım. Umarım aranızda "Nasıl yani, ilk GTA top-down mıymış?" diyenler olmuştur. Yeni bir şey öğrenmenize vesile olduysam ne mutlu bana.

Gelelim *Geneshift*'e. Onu diğerlerinden hele ki bir hayli esinlendiği *Hotline Miami*'den ayrı kılan ne var? Dürüst olayım, oynanış açısından bir ek paket hissi oluşturmadı değil bende ama bu his geçici emin olun. Oyunun bize sunduğu bazen süper zeki bazense yarım akıllı dost yapay zekâlar ve onlarla yaptığımız mini etkileşimler atmosferi hazırlıyor. Tabii araba sürebiliyor olmamız da büyük bir artı ve tam bu noktada o *GTA* hissi devreye giriyor. Üstelik araba sürüş mekanikleri de oldukça keyifli ve işin sırrını çözünce dar koridorlara bile arabayla dalıp katliam yapabiliyorsunuz. Geniş haritalarda ya da 10'dan fazla düşmanın olduğu yerde bir anda arabanızla mevzuya girmek ve düşmana kan kusturmak harika bir his.

Hepsi bu da değil tabii. *Geneshift*'in silah seçenekleri oldukça tatmin edici ve farklı farklı silahları denemek için can atıyorsunuz. Hatta tam bu M4 favorim oldu derken ortaya efsane bir pompalı tüfek çıkıyor veya oyun önünüze bir minigun atıyor. Eh, hadi M4 efsane ya deyip bu minigun'ı yerde bırakın kolaysa. Zaten oyun size minigun veriyorsa bilin ki sağlam bir boss ya da bir sürü zombiye karşı falan savaşacaksınız. O işler M4'le bıçakla olmaz. Bu arada pratik ve efektif bir satın alma menüsü var ve sadece belirli bölgelerde alışveriş yapabiliyoruz (Counter-Strike gibi düşünebiliriz biraz).

Yine karakterlerimizin ve düşmanlarımızın özel yetenekleri var. Bu yeteneklerin bazıları oyuna MOBA tadı katıyor ve bir an düşünmedim de değil hani. *Geneshift*'in yapımcı koltuğunda oturan Nik Nak Studios bir şans verse fena olmaz aslında. Üstten bakmalı aksiyon temalı bir MOBA kulağa fazlasıyla deneysel geliyor ama bazen denemeden bilemiyorsunuz işte.

GENE Mİ SHIFT?

Geneshift'i özel kılan ve onu inanılmaz eğlenceli hale getiren ana detay ise co-op modu. *Hotline Miami*'de bazı zorlu görevleri keşke arkadaşla oynuyor olsaydım dediğim olmuştu. Onu geçtim, onca eğlenceli anı ve komik detayı paylaşacak biri olunca bazı oyunlar çok daha keyifli oluyor. Üstelik bu oyunda arabalarla yapabileceğiniz trollükler ve karizmatik takip sahneleri de bolca karşımıza çıkıyor. *Geneshift* kapılarını bu imkanlara açık bırakmış. Epik sahneler yaşamak da saçma sapan ölmek de sizin elinizde. Tabii epik olmak için önce oyunun mekaniklerine alışmak lazım ancak o kısım çok a dert değil. Tabii co-op senaryo modunda işler de karmakarışık bir hal alıyor, oyunun zorluk seviyesi tek kişilik moda oranla üç -dört kat artıyor.

Geneshift henüz erken erişimde ancak şu an bile gayet bütün bir oyun tecrübesi sunuyor. Gönül rahatlığıyla alıp oynayabilirsiniz.

GENESHIFT RASTLANTISAL OLARAK GERÇEKLEŞEBİLECEK PEK ÇOK KOMİK AN İÇERİYOR. EVET, AYNEN, TAM YOUTUBE'LUK OYUN.



- Tam eski GTA'ları özleyenlere göre
- Heyecanlı bir aksiyon sunuyor
- Co-op oynanış oyunu başka bir seviyeye taşıyor
- Araç mekaniği de harika bir dokunuş
- Yapımcılar oyunu sürekli güncelliyor



- Şu an bölüm sayısı biraz az
- Bug'lar da hiç yok değil

SON KARAR

Eski GTA'lar gibi üstten görünümlü aksiyon oyunlarını seviyorsanız erken erişimde olduğuna aldırmadan girişebilirsiniz.

TÜR: Platform YAPIM: Headcannon / PagodaWest Games DAĞITIM: SEGA DİJİTAL İNDİRME: 60 TL (Steam, PSN), 50 TL (XBL), 20 Dolar (Nintendo) DAHASI İÇİN: sonic.wikia.com



SONIC MANIA

Mavi maskotumuz 25. yılında bize harika bir hediye veriyor!

VOLKAN TURAN

2005'ten bu yana bu sayfalarda yazı yazıyorum; ayıla bayıla, harika bir *Sonic* oyunu incelemesi yazmak hiç nasip olmadı ey okur. Ki *Sonic*'i bayağı severim. Az Mega Drive eskitmedi, ev ekonomisine zarar vermedi. "Acaba sorun bende mi ya?" diye çıkan oyunlara şöyle geriye dönüp bir baktım, öyle bir oyun gerçekten de çıkmamış! Sorun bende değil! Günün standartlarına göre şekillenen oyunlar hep SEGA'nın gündemini meşgul etmiş. Nintendo'nun *Mario* için yaptığı gibi hiç geriye dönüp "Ya biz niye başarılıydık?" diye işin muhasebesi yapılmamış. Ta ki *Sonic Mania*'ya kadar. O gün bugünmüş!

AFERİN SEGA!

Sonic Mania aslında bir "hayran yapımı" oyun sayılabilir çünkü işin mutfağında Sega Genesis vaktinde çıkan *Sonic* oyunlarını modern bir şekilde resmi veya gayri resmi şekilde port etmeyi başaran Chris Whitehead yani **The TaxMan** bulunuyor. Kendi yaptığı Retro Engine'le yepyeni bir *Sonic* oyunu geliştiren Chris ve arkadaşları, oyunu SEGA'ya getiriyor. O zamanki adı *Sonic Discovery* ama *Sonic* takımının başındaki isim diyor ki bu *Sonic Mania* olsun çünkü sen bir manyaksın TaxMan! Gerçekten de öyle! Bu iş müthiş bir *Sonic* aşkı işi, müthiş bir bilgi birikimi ve emek. Her şey o sevilen *Sonic* ruhu için!

16-Bit döneminde *Sonic* oynamış olanlar, *Sonic Mania*'ya başladıktan sonra kendilerini bir anda o günlerde bulacak. İnanılmaz bir his bu! Acayip özlemişim. Oyun başlar başlamaz o yaşlardaki enerjim, o yaşlardaki bilgimle sanki yarıda kalan bir kitabı okumaya devam ediyor gibi, hiç yabancılık çekmeden oyuna daldım. Tabii oyunun saniyede 60 fps akıyor olması gözlere bayram çektirmiyor değildi; eski günlerin tozlu, soluk görsel yükü yoktu (4K çözünürlük destekliyor oyun, şaka gibi). Uzun süre ahırda kapalı kalan ineklerin yeşil çimlere ilk çıktığında sağa sola koşuşturması gibi Green Hill Zone'da kendimi bir sağa bir sola yuvarladım, halkalarımı topladım.

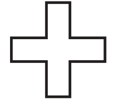
ZAMANDA DOLMUŞÇULUK

Sonic Mania'yı bu kadar değerli yapan noktalara gelirsek; oyunda üç karakter bulunuyor: Sonic, Knuckles ve Tails'i kullanabiliyorsunuz. Ben oyuna ilk önce Sonic ve Tails ikilisiyle başladım. *Sonic the Hedgehog 2*'nin en sevdiğim özelliğiydi. Tails'i yapay zekâ kontrol etse de, bir noktada sizi taklit ediyor, yani zıplatmak veya uçurmak size kalmış. Ensenizden sizi kavrayıp yukarılara taşıyabiliyor. Sonic'in de drop dash hareketi yaptığını hatırlatayım. Knuckles'ıysa tek oynadım. Duvarlara tırmanması, havada boydan boya süzülmesi oyunu büyük ölçüde değiştiriyor, ömrünü uzatıyor.

Bir *Sonic* oyununda arenalar demek her şey demektir. GreenHillZone'u milyon kez oynamışımdır mesela ve gördüm ki hâlâ oynatıyor kendisini! *Mania*'da 12 bölüm (Act) bulunuyor, her ana bölüm de iki kısımdan oluşuyor. Bu 12 bölümün dördü eski bölümlerin remix'leri diyebiliriz ama muhteşem şekilde harmanlanmış. Keşfedecek o kadar çok şey var ki asla ilk oynamanız yeterli değil. O "tehlikeli sulara açılıyorsun" hissiyatı aynen bulunuyor bu oyunda. Asıl rotanız en sağ olsa da en aşağılara, en tepelere gitmek istiyorsunuz. O noktalar sizi başka yerlere getiriyor. Kimisi aşması çok zorlu platformlar oluyor, hak veriyor, güçlendirici veriyor, kimisi de bonus. İki çeşit bonus bölümü bunuyor. Birisinde küre şeklindeki noktalarda mavi noktaları kare yapmaya çalışıyorsunuz, diğerindeyse güçlendiricileri toplayıp UFO'yu yakalamaya çalışıyorsunuz (Sonic CD'deki 3D bonus bölümü burası). Toplam sekiz kristali alabilirseniz oyunun sonunda bir de gizli sonu izleyebiliyorsunuz. Geriye kalan yeni bölümler de aslında klasik bölümleri andırıyor ama bu bir eksi puan değil tam tersi daha çok olmasını diliyorsunuz. Çooook uzun zamandır böyle zekice tasarlanmış bölümlere denk gelmemiştim bu türde.

NE COMEBACK AMA!

Oynanış süper, retro görselliği harika, arenalar muazzam, peki ya müzikleri? Onlar da tam olması gerektiği gibi. Bölümlerin konseptini yüceltebiliyor, oyunun hızına kapılabiliyor, sizi acele ettirebiliyor. Böylelikle benim bir *Sonic* oyununda görmek istediğim her şeye sahip olmayı başarıyor *Sonic Mania*. Hatta şöyle diyeyim; ilk iki oyundan sonra oynadığım **en iyi *Sonic* oyunu** bu! SEGA böylece şeytanın bacağını kırmayı *Mania*'yla başarıyor. Ben de en sonunda harika bir *Sonic*'in incelemesini yazma fırsatını yakalıyorum, oley!



- Harika tasarlanmış yepyeni bölümler
- Tadı bozulmamış eski bölüm remix'leri
- Görsellik 60 fps akıyor
- Ses ve müzikler
- 3 karakterin oynanışı çok farklı
- Online skor tutan Time Attack
- 1vs1 modu da keyifli



- Boss dövüşleri yavanlaşabiliyor
- Bug'lar

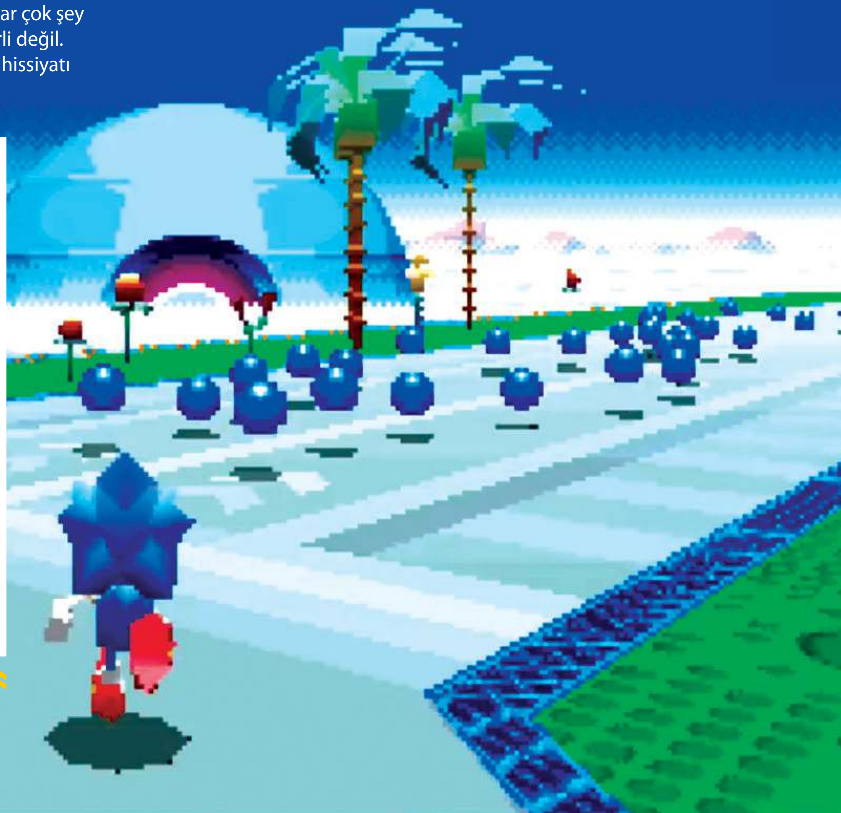
9+

SON KARAR

İlk kez Sonic oynayacaksanız da, Sonic müdavimiyseniz de harika bir seçim.



Studiopolis en sevdiğim bölüm oldu. En ufak detayına kadar müthiş!







Noyan The Geç Kalan

Arkadaşlar sadece oyun önerisi için değil; eski oyun, film ve kitaplardan bahsedip nostalji yapmak için de e-posta yazabilirsiniz her zaman. Geçen ay mesaj gönderen, ismini belirtmemiş kardeşimize teşekkürler. Son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere; öğrenci dostlarımıza sağlıklı, mutlu bir öğretim yılı dilerim.



Dış mekânlarda güzel manzaralarla karşılaşabiliyoruz böyle.

INFRA

Macera mühendisliği

Son zamanlarda, okuyucu önerisi oyunlara yer vermeyi, artık geç kalmadan da öte, ihmal etmeye başladığımızın farkındayım. Bu ay bir değişiklik yapıp konu - tema olarak da farklı görünen bir macera oyunu seçtim. Geçtiğimiz yıl okur arkadaşımız Eray Utku önermişti *INFRA*'yı, ben de daha fazla gecikmeden oynayıp yorumlarımı mütevazı köşemizde sizlerle paylaşayım dedim.

ŞU BİZİM BARAJ TESİSİNİ BİR DENETLEYİVER MARK USTA

Sinemasever dostların gözlerinin önüne daha iyi gelebilir diye "felaket filmi" benzeri bir konusu var oyunumuzun şeklinde bir giriş yapayım hikâyeye. Devasa su arıtma tesislerinden sorumlu bir şirkette çalışan Mark adında bir mühendisin gözlerinden görüyoruz, terk edilmiş, gizemli ve -daha çok sözlük anlamıyla- arızalı dünyayı. Daha açılış filminde yaptığı minik şakalardan ısındığımı söyleyebilirim ana karaktere. Biz oyunseverlerin en sevdiği mühendis olan Gordon Freeman gibi bir levyesi bile yok elinde ama temponun tekdüzeleşmeye başladığı yerlerde gösterdiği muzip, samimi tepkilerle beni sık sık gülümsetmeyi başardı kendisi. Görece sade bir arayüz ve basit bir oynanış olduğu için yönettiğimiz karakterle ilgili birkaç cümle sıkıştırdım "Of gene mi aynı kapalı kapı yahu!" iç sıkıntısıyla karşılaştıkça. Fotoğraf çektiği anlarda yaptığı anlık esprilerle de ortama neşe kattı çünkü mühendis Mark usta.

Hikâyeye dönersek; giriş filminde -kel kafasında koca bir soru işareti parlamayan- genel müdürden aldığımız görevi yerine getirmeye çalışıyoruz. Şehir dışında bulunan büyük bir su arıtma tesisinde bazı teknik sorunlar çıkmıştır. El feneri, baret ve fotoğraf makinesinden ibaret donanımımızla şirketin otoparkından bir kamyonete binerek başlarız bu giderek merak seviyesi artan yolculuğa. Çevreye bakınmak, bozuk - çürük - çatlak - patlak yerlerin fotoğrafını çekmek diye özetleyebiliriz yaptıklarımızı. Bekçi kulübeleri, laboratuvarlar, makine daireleri, depo benzeri birçok tesis su basmış, terk edilmiş, elektriği kesilmiş, kapısı penceresi kilitli ve kullanılamaz vaziyette. Bazen kabloları, arada bir duvara sıkıştırılmış notları izleyerek kilitli kapıları açmaya çalışıyoruz. Dakikalarca etrafta dolandıktan sonra "Oh be buldum, çok zor değilmiş!" dedirten kapılar da oldu, biri diğerine benzeyen karanlık, küflü tozlu odalarda kaybolup bir sonraki adımım neresi olmalı diye kafa karışıklığı yaşadığım da oldu birkaç kez.

Kapılardan kenarlara çarparak geçtiğimiz, yarım metre derinlikte görünen suya düşünce yükleme ekranına döndüğümüz, anlayacağınız ufak tefek aksaklıkları da olan bir macera oyunu *INFRA*. Gizlilik, aksiyon adına bir şeyin olmadığı, kedi gibi oradan oraya zıplamadığımız bir macera aynı zamanda. Bir süre sonra "açılmadık kapı kalmasın, tüm arızalı yerler fotoğraflansın, 1970'lerden kalma teypler dinlensin" havasına girebiliyorsunuz, ben girdim zaten bazı bölümlerde. Son bir not ile kapatalım şimdi su arıtma tesisimizi: *INFRA*, Ocak 2016'da sanal raflarda çıkmış ve ikinci bölümü sonradan eklenmiş, üçüncüsüyse bekleniyor. Uzaklaşmayın hemen, daha "pazartesi sabahlarını hiç sevmiyorum" başarımını alacaktık...

7+

SON KARAR

Teknik eksiklerine rağmen, değişik atmosferiyle kendisine bağlayan, birinci gözden bulmaca çözme oyunu.

TÜR: Macera / Yürüme Simülasyonu **YAPIM:** Loiste Interactive **DAĞITIM:** Loiste Interactive
DİJİTAL İNDİRME: 39 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-119-infra

80'LERDEN GELEN ADAM



1983 yapımı bir film seyrettim bu ay videoda: Silkwood. Nükleer sızıntı olan bir fabrikada çalışan bir işçi radyasyona maruz kalır ve bir gazeteciyle iş birliği yaparak kötü niyetli patronların yönettiği sağlıksız tesise karşı hak mücadelesine girişir. Başrollerde Meryl Streep ve Kurt Russel var, kaçırmayın derim bu aktivist dram muhabbeti.

OYNUYORUM

1. Dragon Age: Inquisition (PC)
2. Planet Coaster (PC)
3. Steep (PC)
4. Uncharted 3 (PS4)
5. The Sims 4 (PC)

BEKLİYORUM

1. Detroit: Become Human (PS4)
2. Police Stories (PC)
3. FIFA 18 (PS4)
4. The Guild 3 (PC)
5. Uncharted: The Lost Legacy (PS4)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

OOOH! STARCRAFT, FF12, PATAPON, SONIC DERKEN YİNE MİSLER GİBİ BİR NOSTALJİ AYI YAŞADIK. BİR DE TABİİ AKSİYON AÇISINDAN BEREKETLİYDİ AĞUSTOS. 2 BOYUTU, 3 BOYUTU, MANYAĞI, DAHA MANYAĞI DERKEN İÇ ORGANLARIMIZ BİRAZ YER DEĞİŞTİRMİŞ OLABİLİR.

FPS (First Person Shooter)



LAWBREAKERS
PC, PS4
Unreal Tournament ve Gears of War gibi efsanelerin arkasındaki isim Cliff Bleszinski'den hızına yetişmekte zorlanacağınız harika bir multiplayer FPS. Bir gözünüzle takımınızı izlemeli, bir gözünüzle haritayı taramalı, bir gözünüzle kimin hangi karakterle oynadığını kestirmeli, bir gözünüzle de nişan almalısınız. Evet, biraz fazla göz istiyor.

Titanfall 2
PC, PS4, X-One
İki büyük markayla aynı anda çıkarak kendi ayağına sıktı biraz, yoksa her açıdan şahane bir FPS.

Battlefield 1
PC, PS4, X-One
1. Dünya Savaşı konsepti hem BF serisine hem de genel olarak FPS dünyasına o kadar iyi geldi ki...

Rising Storm 2: Vietnam
PC
Ne CoD seviyesinde arcade, ne Arma seviyesinde simülasyon yapısıyla sayısız FPS severi mest etti.

Prey
PC, PS4, X-One
Dishonored'ları yapan Arkane Studios bu kez çok farklı ama yine şahane bir oyuna imza atmış.

Timesplitters
PS2
PS2'nin çıkış oyunlarındandı ve konsolda FPS oynanabileceğini ilk kanıtlayanlardandı.

Narcosis
PC, Vive, Rift
Karanlık ve basık ortamlarda karşınıza çıkan korkunçlu şeyleri seviyorsanız (kim sevmez ki?) bu oyun tam sizlik!

RYO (Rol Yapma Oyunu)



PERSONA 5
PS4, PS3
Bu sayfaları Ömer'e bıraksak alttaki listenin tamamı P5 olacaktı, öyle düşünün. Her yanından içerik fışkıran en çizgisel ve özgürlükçü oyun serisi Persona'nın son halkası da öncekiler gibi çok klas ve müthiş eğlenceli olmuş. Elinizde koca bir yıl ve 100 saati aşan oyun süresi varken gerçek dünyaya dönmek istemeyeceksiniz!

Planescape: Torment - Enhanced Ed.
PC
Adını çok duyup bir türlü oynayamadığınız bu şaheserden kaçmak için artık bahaneniz kalmadı!

Horizon: Zero Dawn
PS4
Son zamanlarda çıkan en orijinal evrene sahip, tam bir AAA tecrübesi sunan taş gibi bir yapım Horizon!

Pyre
PC, PS4
Yapımcıların önceki oyunları Bastion ve Transistor kadar mükemmel değil ama yine de çok özgün ve çok başarılı.

Mass Effect: Andromeda
PC, PS4, X-One
Kocaman ve zengin bir galaksi keşfedilmeyi bekliyor, daha ne olsun!? Sorunları da bayağı rötuşlandı bu arada.

Torment: Tides of Numenera
PC
Öncülüyle aynı kalibrede olmasa da hemen ardından gelen ToN, türü sevenlerin başucunda durmalı.

Final Fantasy XII: The Zodiac Age
PS4
Belli başlı sorunları var ama öte yandan çok özel tarafları da var. Farklı bir JRYO FFXII.

AKSİYON



HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE
PC, PS4
Ninja Theory çok riskli bir işe girişti ve küçük bir oyun firması olarak bütün imkânlarını zorladı ve AAA ayarında benzersiz bir şahesere imza attı. Akıl çıkaran görselliği ve sağlam dövüş sistemi bir kenara, özellikle kulaklıkla oynadığınızda oyunun da sizin psikolojinizle oynadığını hissediyorsunuz resmen.

Agents of Mayhem
PC, PS4, X-One
"Saints Row'ların yapımcısı yine manyak bir şeye imza atmış" desek yeterli olur mu?

Uncharted: Kayıp Miras
PS4
Hikâyesiyle de aksiyonuyla da taş gibi bir Uncharted için illa ki Nathan'a gerek yokmuş.

Sundered
PC, PS4
Klasik bir metroidvania değil. Kendine has özelliği fazlaca olan, türün harika bir yorumu.

Sonic Mania
PC, PS4, X-One, Switch
Son yıllarda çıkan uyduruk oyunlara bakıp Sonic'in neden bu kadar meşhur olduğunu anlayamayanlar için.

Tekken 7
PC, PS4, X-One
Efsane serinin sonunda PC oyuncularıyla buluşması muhteşem şekilde oldu.

Get Even
PC, PS4, X-One
Muhteşem bir açılış yapıp sizi sonuna kadar diken üstünde tutmayı başarıyor.

MOBA'lar, korku oyunları, survivallar derken furyalar suyunu çekti. Sıradaki furya ne olacak?

1. *Sıradaki furya bana kalırsa strateji olacak. Şehir yönetiminin de içine katıldığı stratejiler yavaştan artmaya başladı. - BUĞRA*
2. *Gönül JRYO demek istiyor, özellikle Persona 5 ve Final Fantasy 15 satışlarını gördükten sonra biraz daha ümitleniyorum. - SABRİ*
3. *Ego şişiren türlerin geri kalanları baskılayarak büyümeye devam edeceğini öngörüyorum. Ne rekabetiniz varmış arkadaş! - TARIK*
4. *Mitoloji furyası çıksın artık doğru düzgün LÜT-FEN. - EGE*
5. *Pokemon DVO çıksın kimse işe/okula gitmez, dünya ekonomisi çöker. - BARAN*

Çocukken sokakta / evde oynadığın bir oyunu video oyunu olarak uyarlayacaksın desek?

1. *Taso toplama ve oynama simulatorü mükemmel olurdu. Cips firmaları inatla geri getirmiyor çünkü - EMRE S.*
2. *Misket. Korkunç bir fizik motoru ve Switch tarzı kontrollerle süper olabilir. Dergi bahçesinde de takılabiliriz ama. - EREN E.*
3. *Tavuk kovalamak, o sırada celallenen horozun arenaya boss olarak girmesi, insan ve doğa arasında yaşanan kıyasıya mücadele. - ONUR*
4. *İçinde focus modu falan bulunmayan multiplayer bir saklambaç oyununun potansiyelini birileri bir an önce görmeli! - TARIK*
5. *Simiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiit- EGE*

Oyunlara etkileyici isim bulmak konusunda yapımcılar neden bu kadar isteksiz ya? Total War falan...

1. *Valla Prey'den sonra ben daha da bir şey demiyorum. - ONUR*
2. *Nesi varmış ya Total War'un? "Topyekûn Savaş!" Aslında düşününce Türkçesi daha şekilmiş öte yandan... - ÖMER*
3. *İsim çok zor ya, ben yarattığım karakterin ismini koyarken 30 dakika kaybediyorum. Sonra Yolodin diye Paladin açıyorum :(- BARAN*
4. *Medal of Honor: Warfighter'dan sonra anlamalıydık. Savaş savaşçısı ne ya? - SABRİ*
5. *Siz buna şükredin, Atari 2600 döneminde oyunların adı Futbol, Uzay Savaşı, Karate falandı. - EMRE S.*

STRATEJİ



Warhammer 40,000: DoW III
PC
Köküne kadar klasik bir RTS değil ama saf MOBA'ya da kaymamış, kendi dengesini çok iyi yakalamış bir strateji DoW III.



Endless Space 2
PC
Derinlik ile kolay oynanabilirlik arasındaki dengeyi tam tutturmuş. En tercih edilesi 4x uzay stratejilerinden.



Steel Division: Normandy 44
PC
Stratejik yeteneklerinizi ciddi anlamda zorlayacak ancak sizi harika oynanışıyla ödüllendirecek.

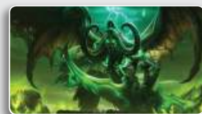


Antihero
PC
Kendi hırsızlar loncanızı kurmayı siz de hep hayal etmez miydiniz? Hayır mı? Artık edeceksiniz.



StarCraft Remastered
PC
Kimler geldi, kimler geçti... C&C, Warcraft, Company of Heroes, Age of Empires ve nicesi... Birçoklarına göre olay hâlâ StarCraft'tır.

DVO & ONLINE



World of Warcraft: Legion
PC
Legion zaten "ben mükemmel olacağım" diye bas bas bağırıyordu, yanıltmadı. WoW'un boşuna WoW olmadığı bir kez daha kanıtlandı.



Hearthstone
PC
Blizzard, Un'goro'yla vesaireyle oyunun içine ettikten sonra yeni paket Knights of the Frozen Throne öyle iyi geldi ki...



Overwatch
PC, PS4, X-One
Blizzard ne yapsa bağımlısı oluyoruz... Overwatch hızlı oynanışı ve çeşit çeşit karakteriyle multiplayer FPS'lere taptaze bir kan!



Playerunknown's Battlegrounds
PC
Henüz erken erişimde olmasına karşın müthiş bir ilgiyle karşılanan PuB, survival shooter türünün aranan üyesi konumunda şu an.



Albion Online
PC
Evet, çok farming ve grinding istiyor ama hey! İstediğimiz kadar sövelim, keyifli olunca da seviyoruz bunları yapmayı!

YARIŞ & SİM & SPOR



Dirt 4
PC, PS4, X-One
Eğer ağır ve ciddi bir ralli simülasyonu değil de daha erişilebilir bir ralli oyunu arıyorsanız Dirt 4 sizi mest edecek.



Mario Kart 8 Deluxe
Switch
Arkadaşlık bozma simülasyonu Switch'te bir seviye daha atlamış. Sadece daha iyi görselliği değil, bir sürü ek içeriği de var.



Planet Coaster
PC
"Bir şeyler kurma" oyunlarını yaygınlaştıran oyun RollerCoaster Tycoon'du ama yenisinde iş yok. Olay budur!



Pro Cycling Manager 2017
PC
Asırlar süren o bisiklet yarışlarında ne kadar çok şeye dikkat edilmesi gerektiğini görünce epey şaşırabilirsiniz.



Wipeout: Omega Collection
PS4
Böyle bir hız yok! Böyle müzikler yok! Böyle göz dönmesi yok! Böyle bir gaz yok! Varsa var deyin! Yok çünkü!

AYIN ALTIN OYUNLARI



LAWBREAKERS



HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE



UNCHARTED: KAYIP MİRAS

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Total War bizim ofise erkenden gelir mi dersiniz? Hadi lütfen gelsin... XCOM'u bitirmiş oluruz o zamana kadar, söz!

Eylül '17	
Knack 2	6 Eylül
Destiny 2	6 Eylül
Pro Evolution Soccer 2018	12 Eylül
Divinity: Original Sin II	14 Eylül
Ys VIII: Lacrimosa of Dana	15 Eylül
Dishonored: Death of the Outsider	15 Eylül
Metroid: Samus Returns	15 Eylül
Marvel vs. Capcom: Infinite	19 Eylül
NBA 2K18	19 Eylül
Pokkén Tournament DX	22 Eylül
Project CARS 2	22 Eylül
Raid: World War II	26 Eylül
Ruiner	26 Eylül
Total War: Warhammer II	28 Eylül
Danganronpa V3: Killing Harmony	29 Eylül
Cuphead	29 Eylül
FIFA 18	29 Eylül
Ekim '17	
Forza Motorsport 7	3 Ekim
Middle-earth: Shadow of War	10 Ekim
The Evil Within 2	13 Ekim
South Park: The Fractured But Whole	17 Ekim
Gran Turismo: Sport	18 Ekim
Just Dance 2018	26 Ekim
Assassin's Creed: Origins	27 Ekim
Super Mario: Odyssey	27 Ekim
Wolfenstein II: The New Colossus	27 Ekim



SANAL GERÇEKLİK



Farpoint
PSVR
Yenilikçi sistemi sayesinde VR'da FPS oynarken yaşanan sıkıntıların önüne geçmiş, üstüne taş gibi de çatışma mekaniği eklemiş.



Rick and Morty: Virtual Rick-ality
Vive, Rift
Rick and Morty'nin mizah anlayışını seviyor ve sanal gerçekliğe erişebiliyorsanız daha ne duruyorsunuz?!



Super Hot VR
Vive, Rift
Kalitesi ve yaratıcılığı zaten malum Super Hot'ın. E üstüne bir de şahane VR versiyonuna hayır denmez.



Star Trek: Bridge Crew
Vive, Rift
Bir gemi mürettebatı olmanın eğlenceli olup olmadığı konusunda söz veremeyiz ama kulağınıza güzel geliyorsa bu oyun tam sizlik.



Batman Arkham VR
Vive, Rift, PSVR
O kostümle pelerini giyme, Alfred'le konuşma, Gotham'ı tepeden izleme şansınız var. Daha ne duruyorsunuz?!

MACERA & BULMACA



Crash Bandicoot N.Sane Trilogy
PS4
Crash'in geri dönmesini isteyen ne kadar fazla insan varmış da bilmiyormuşuz. Eh, dönüşü böyle olacaktıysa geç bile kalmış!



Batman: The Enemy Within
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Telltale'in Batman serisinin ilk sezonu bayağı eleştiri almıştı, ikinci sezon da yine mükemmel değil ama ileriye doğru iyi bir adım.



The End is Nigh
PC
Super Meat Boy'u zorluğuyla sevdiyseniz, aynı zihnin ürünü olan The End is Nigh'ı da zorluğuna rağmen seveceğiniz garantilidir.



Observer
PC, PS4, X-One
Layers of Fear'ın yapımcılarından cyberpunk esintili iyi bir polisiye. Oyuna girmeden önce midenizin sağlamlığından emin olun.



The Darkside Detective
Win
Tadı damağınızda kalacak müthiş komik bir macera. En son ne zaman bir göl canavarının başına alüminyum şapka geçirdiniz ki?

BİR GARİP OYUN



That's You
PS4
Konsolu yalnızca baharat olarak kullanan, aslında cep telefonlarınızla oynadığınız bir parti oyunu için epey zevkli bir deneyim That's You.



Kindergarten
PC
Ana okullarının ne kadar tehlikeli yerler olabileceğini hiç düşünmemiştiniz değil mi? Artık düşünebilirsiniz.



Slime Rancher
PC, X-One
Slime yapmıyoruz. Slime avlıyor ve besliyoruz! Aşırı ponçik bir... nasıl desek... çiftçilik simülasyonu.



Passpartout: The Starving Artist
PC
"Bana ressamlığın oyununu yapabilir misin Abidin?" diye sormuşlar, Flamebait Games'de "oluur" demiş.



Patapon Remastered
PS4
Ömrünüz boyunca aklınızdan hiç çıkmayacak acayip acayip ses efektleri için yıllar yılı değişmeyen adres!

BLADE RUNNER 2049

İnsan olarak kalmak için bedel ödemeye değer mi?

EMRE SÜMER





SNATCHER

Hideo Kojima orijinal Blade Runner filminin büyük bir hayranı ki ilk oyunlarından olan Snatcher da filmle çok büyük benzerlikler taşıyor (oyunu detaylı olarak Son Jeton'da ele almıştım daha önce hatırlarsanız). Dünyası, başkarakteri ve hatta konusuna kadar o kadar benzerlik gösteriyor ki filmin oyunu olarak satılırsa yiyen olur yani, o derece. İnternetten bazı sahneleri yan yana koyarak neyden bahsettiğimi kendiniz de görebilirsiniz. Gerçi bu Kojima için tek seferlik bir durum da değil, zira Policenauts oyunu da ciddi şekilde bir Cehennem Silahı güzellemesiydi.

Terminator serisine tapan biri olarak seri boyunca aklımda hep şu soru vardı: Acaba haklı olabilirler miydi? Sizden üstün olduğunu iddia eden, fakat öyle olmadığı bariz bir canlı türü, sizi tamamen ayak işlerine koşsa sessiz kalabilir miydiniz? Ya da biz kim oluyorduk da bilincin sınırlarını çizebiliyor, bilince sahip olduğunu iddia eden bir varlığın suratına karşı hayır diyebiliyorduk? Bedenlerimiz böylesine kırılgan ve ölüme yatkınken kendi çapımızda tanrıcılık oynayacak cüreti nereden bulmuştuk? O halde biz tanrılara bile isyan edebiliyorken robotların bize isyan etmesi neden haksız geliyordu?

Daha da önemlisi, üstün olduğumuz fikrine nereden kapılmıştık?

Blade Runner, yeni bir avcıyla geri dönüyor. Bu soruların cevaplarını bulmak adına 30 senedir inzivaya çekilmiş olan Deckard'a (Harrison Ford) sormak için geri dönüyor. İnsanlığın sonunu getirebilecek bir sırrı öğrenen yeni avcımız Ryan Gosling, bir androidle duygusal bağ kuran Deckard'ın kapısını çalmaya hazırlanıyor. Tabii teknoloji ilerledikçe insani tarafı daha da geriye giden bu dünyada, soruların cevaplarını bulmak pek kolay olmasa gerek.

Yakın dönemin, yıldızı en hızlı yükselen yönetmenlerinden Denis Villeneuve'ün film için çok hoş planları var. Deckard'ın aslında bir android olabilme ihtimalinin filmde işlenebileceğine dair ipuçlarını vermişti uzun süre önce. İlk filmin de irdelediği konulardan biri bilinç kavramının sınırlarıydı hatırlarsınız. Deckard'ın 30 yıllık inzivasının sebebi beynini kemiren bu şüphe olabilir. Ayrıca *2049*'un dünyasını, iklimlerin tam olarak zıvanadan çıktığı bir dönem olarak betimliyor Villeneuve. Kar, yağmur, fırtınanın birbirine girdiği bir dünyada insan olarak hayatta kalmanın zorluğu (ve bu açıdan bile androidleri üstün kılışı) filmin ele alacağı yeni konulardan biri olabilir.

Lakin beni en çok heyecanlandıran olaylardan biri filmin olabildiğince yeşil perde kullanımından kaçınacak olması. Keza filmlerin en standart mekânları bile artık yeşil perde ve CGI olarak kullanmasından tiksinen biri olarak stüdyoların gerçek doğallığı hiçbir zaman yakalayamayan bu tembel yaklaşımından fenalık gelmişti. "Bu konularda biraz eski kafalıyım" diyor Villeneuve; "filmde bir binanın penceresinden sokak görünüyorsa o sokağı da olabilecek en gerçekçi şekilde resmetmelisiniz". Filmin tekno-noir, post-apokaliptik ve cyberpunk dünyasına rağmen ortam ve ışıklandırma konusunda maksimum gerçekliği yakalamak adına projenin görüntü yönetmeni Roger Deakins'le birlikte bir hayli kafayı kırmışlar anlayacağınız.

Yıllardır beklediğimiz *Blade Runner* devam filmi bir o kadar zamandır geliştirme cehenneminde kaybolan, sayısız kez startı verilip yarıda kalan, aralarında Nolan'ın da olduğu pek çok yönetmenin ellerinden geçen, gerçekten de bahtı kara bir projeydi. Fakat Eylül'ün 6'sı itibariyle en gerçek haliyle karşımızda dikiliyor ve gerçekten de var olduğuna inanmamızı bekliyor olacak. Dilerim, orijinali gibi gerçek değerinin anlaşılması için yıllarca beklemek zorunda kalmaz. Androidi öldür, hakkını ver demişler.

YÖNETMEN: Denis Villeneuve **OYUNCULAR:** Ryan Gosling, Harrison Ford, Jared Leto, Dave Bautista

EREN ERYÜREKLİ

YUMUŞAK GÜCÜN YÜKSELİŞİ

Batı'nın kurtuluşu Çin'de mi?

Biz yıllar yılı Çin'i ucuz malların üreticisi olarak bildik, zamanla bu algı onların daha açık bir komünist sisteme geçmesi ve serbest pazar ekonomisini benimsemesiyle değişti ve bugünkü noktaya geldik. Bugünkü nokta ise şu; Çin teknoloji üretimi konusunda dünyanın bir numarası konumunda ve pazar payı da her geçen gün yükseliyor.

Civilization oynayanlar bilir, bir kere ekonomiyi düzelttiniz mi nihai amacınız olmasa bile kültüre abanır, yarattığınız eserlerle dünyayı kendinize hayran bırakırsınız. Çin de tam olarak bu adımları takip ediyor ya da çok iyi *Civ* oynayan birileri tarafından yönetiliyor. Diğer sektörler ayrı bir mesele ama özellikle video oyunları ve sinema alanında baktığınızda önlenemez bir yükselişin mümessili olmuş durumda kendileri. *Transformers 4*'ü hatırlayın, konu her nasıl oluyorsa Çin'e uzanıyor bu sırada bolca da Çin ürününün reklamı yapılıyordu. *Iron Man 3*'ün Çin'de gösterime giren versiyonunda Tony Stark'ı tedavi eden doktorlar Çinliydi ve en yakın örnek *Valerian*'da hikâyenin en kritik yerlerinde yine Çin'in güç propagandasını gördük. Buna yabancılar "soft power" diyor; kültürel gücü temsil eden bir kavram. Örnek verecek olursam Japonya sadece animelerle kültürünü dünyaya tanıtıp kendisini sevdirmeyi becerdi yıllar içinde. İnternetin gelişmesi elbette çok büyük bir etkendi bu noktada ve Çin'in tek etkisi filmlere sponsor olmak değil. Kendi yapımları da Asya pazarında milyon dolarlar kazanıyor Çin'in. Örneğin geçen yılın en çok hasılat yapan ilk on filminin içinde Stephen Chow'un *The Mermaid*'ini görüp şaşırabilirsiniz. Veya Amerikan gişesinde çakılan *Warcraft*'ın Çin'de bunun neredeyse 5 katı hasılat yapıp devam filmlerinin önünü açtığını belirtmek gerek. Bu yılın "eh işte" filmlerinden *The Mummy* de Tom Cruise'un Çin'de çok sevilmesinden dolayı oralarda sağlam gişe yapıp postu kurtarmış görünüyor.

Aslına bakarsanız bu durum çok da şaşırtıcı değil. Çin'in medya devi Tencent'in Steam'e rakip olmaya hazırlandığı şu sıralarda sinema endüstrisinin de Çin odaklı bir geleceğe hazırlanması çok doğal. Yükselen refah seviyesi ve biraz daha hafifleyen sansür, yeniliğe aç Çin seyircisinin sinemalara akın etmesine sebep oluyor ve gelen hemen her film (ki yılda sadece 32 yabancı yapım gösterilebiliyor Çin'de) sağlam geri dönüşler alıyor. E buna eli para gören yapımcıların Hollywood filmlerinde tuzları olsun diye yaptıkları sponsorluklar da eklenince Çin'in büyük düşünüp büyük oynadığı daha geniş resim netleşiyor. Yakın zamanda Sony'yle yapılan bir ortaklık anlaşması Çin'in ev sinemasına olan yatırıma önem verdiğinin bir göstergesi ve Amerikan filmlerindeki "Çin aslında iyi biri" (*Marslı*'yı hatırlayın) propagandası da artarak devam edecek. **Mevzu kısaca para**. Hollywood'da artık zorlanarak dönen dev çarklar Çin gibi bir güce seve seve kapılarını açar ve istediği kadar da iyi adam imajını pohpohlar. Lakin işin diğer yüzünde Amerikan basını ve seyircisinin durumdan gitgide rahatsız olmaya başladığını da görüyoruz. Çin'in artan gücü ve popülaritesi kültürel alandan politik alana da pekâlâ sıçrayacaktır. Yine *Civilization*'daki influence (etki) sistemini düşünürsek mevcut durumda Çin sürekli kültür basarak sıralamada yükselirken ABD kan kaybediyor. Hatta yakın zamanda izlediğimiz *The Great Wall*'la birlikte Çin, Amerikan starlarını da transfer etmeye başladı kendi filmlerine ve oralı yönetmenlerin Hollywood çatısı altında çekeceği filmlerde de bir artış bekliyorum ben.

Çin stratejisini kurmuş adım adım kültürel dominasyona ilerlerken zamanın çarkları da değişim yönünde dönüyor ve bu dönüşüm hemen her medyayı etkileyecek bir rüzgârı beraberinde getiriyor. Şahsi görüşüm ABD hegemonyasının kırılmasının olumlu olacağı yönünde, ha onun yerine gelecek olan hegemonya daha mı iyi olur onu zaman gösterecek. Lakin medeniyet yarışında bilim ve kültürü ileride tutanın her zaman kazandığı da bir gerçek.

NÜFUS VE ÜRETİM GÜCÜNE KISMİ DE OLSA ÖZGÜRLÜĞÜ DE EKLEYEN ÇİN SİNEMANIN YENİ DEVİ OLMA YOLUNDA.



STRANGER THINGS'TEN GÜZEL HABERLER



Hepimizi nostalji sağanağına tutan Netflix dizisi Stranger Things'in 2. sezonu Ekim'de bizlerle olacak fakat ondan evvel gelen 3. sezon onayı serinin takipçilerini epey sevindirdi. Lakin 3. sezon final olmayacak ve muhtemel bir 4. sezon da onu takip edecek. Serinin yapımcıları "bu kasabadakilerin başına her sene kötü bir olay gelmesini mantıklı bir yolla açıklayamayız" diyor ve 4. sezonla veda edeceklerinin sinyalini şimdiden veriyorlar. Bence de Supernatural gibi uzayıp sünmesindense tadında bırakılması daha iyi. 27 Ekim'de, 1984 yılının kahramanlarımızın başına ne gibi belalar açtığını hep birlikte göreceğiz.

MARTIN SCORSESE, DC İÇİN JOKER ORİJİN FİLMİ ÇEKİYORMUŞ. SAĞLAM SUÇ FİLMİ OLUR, NET.





SOLO OBI-WAN FİLMİ ŞEKİLLENİYOR

Star Wars'tan gelen son haberler heyecan verici. Muhtemelen Han Solo'nun solo filmi ve Episode IX'dan sonra izleyeceğimiz (2020 gibi) yapım, Obi-Wan Kenobi'nin solo (ne çok solo dedim) filmi olacak ve Episode III ve IV arasında karizmatik Jedi'ımızın neler yaptığına odaklanacak (Tatooine çöllerinde meditasyon yapmak dışında tabii). En çok merak edilen konuysa Ewan McGregor'un yeniden ışın kılıcını eline alıp almayacağı. İskoç aktör daha evvel role dönmek istediğini belirtmişti zaten, eh yaşı da hafiften ilerlediğine göre gayet başarıyla olgun bir Obi Wan'ı oynayacaktır. Role dönüşü sadece bir zaman meselesi bu noktada bence. Tabii filmin anlatacak ilginç bir hikâyesi de olması en büyük dileğimiz.



CONJURING EVRENİ ARTIK 1 MİLYAR DOLARLIK

Kendi halinde bir korku filmiyken büyüyüp genişleyen bir evrene dönüştü Conjuring serisi. Özellikle Conjuring 2 ve yeni gösterime giren Annabelle: Creation gişede bayağı iyi işler yaptılar ve bu başarı New Line'ın 4 filmlik taze evreninin gelirlerini 1 milyar dolar seviyesine çekti. Genel olarak gizem duygusuna ve karakterlerine önem veren, ucuz numaralardan sakınan bu yapımlar elbette hız kesmeden devam edecek. 3. Conjuring filmi The Nun ve The Crooked Man de yoldaymış. Açıkçası Testere gibi lüzumsuz kan vahşetle seyirci çekmeye çalışan filmlerdense Conjuring'in atmosfer bazlı korku tarzını yeğlerim. 2010'ların korku fenomeni olan bu evreni merakla takip etmeye devam.

TÜRK YILDIZLARI 25. YILINI ÖZEL BİR ALBÜMLE KUTLUYOR

Hava akrobasisinde dünyanın en başarılı ekiplerinden olan Türk Yıldızları, 25. yılında "Yıldızlara Yolculuk" isimli özel bir müzik albümüne imza attı. Hayko Cepkin, Manga, Direc-T, Zakkum, Seksendört gibi isimlerin gönüllü katkı sağladıkları projenin gelirleriyse şehit ailelerine bağışlanacak. Hayko Cepkin'in Yavuz Çetin'in "Benimle Uçmak İster Misin?" isimli şarkısına yaptığı nefis cover'la beğenimi kazanan albüm fiziksel CD ve dijital platformlarda da satışa sunulacak. Tüm şarkılar şu an YouTube'tan dinlenebilir durumda.



Noldor'un Yüce Kralı Fingolfin

ORTA DÜNYA'NIN GÖRDÜĞÜ EN YİĞİT, EN GÜÇLÜ ELF

YASİN İLGÜN

Hithlum'a, Dorthonion'un kaybedildiğine, Finarfin'in oğullarının yenildiğine ve *Fëanor'un* oğullarının topraklarından sürüldüğüne dair haberler geldi. Bunun üzerine *Fingolfin (kendisine göre) bu olayları Noldor'un nihai yıkımı ve tüm hanedanların geri dönülmez yenilgisi olarak niteledi; içi öyle büyük bir keder ve hınçla doldu ki müthiş atı Rochallor'a bindi ve tek başına uzaklaştı, kimseler de ona mani olamadı. Tozun ortasında esen bir rüzgâr gibi Dor-nu-Fauglith'in üzerinden geçti; onu bu hızla geçerken görenlerin hepsi de Oremë'nin kalkıp geldiğini zannedip, şaşkınlık içinde kaçıştı; çünkü Fingolfin tepeden tırnağa öfke kesilmişti, bu yüzden de gözleri tıpkı Valar'ınki gibi parlıyordu. Böylece tek başına Angband'ın kapılarına gelip borusunu çaldı; bir kez daha pirinçten kapılara vurup, Morgoth'a meydan okudu ve teke tek bir dövüş için meydana çıkmasını istedi. Ve Morgoth geldi...*

J.R.R. Tolkien'ın Orta Dünya'sı sadece Yüzüklerin Efendisi ve Hobbit'le sınırlı değil. Pek çok epik hikâyenin yer aldığı Silmarillion gibi harika bir derleme var ve bu kitapta belki de görüp görebileceğimiz en güçlü elf ile tanışıyoruz; Yüce Kral Fingolfin... Yüzüklerin Efendisi'yle tanıdığımız Sauron'un efendisi ve İlk Karanlık Lord Morgoth'la (ki Morgoth aynı zamanda tanrıdır, yani Ainur) düello edecek kadar da yürek yemiş bir elftir kendisi.

Morgoth, bir tek Yüce Kral Fingolfin'in döneminde zaptedilebilmiştir, hem de yaklaşık 400 sene boyunca. Hatta Angband Kuşatması'nın yeterli olmadığını da öngörmüş ve Morgoth'a karşı hareket etmeleri gerektiğini söylemiştir, ancak dönemin elfleri bu fikirlere çeşitli sebeplerle sıcak bakmamıştır.

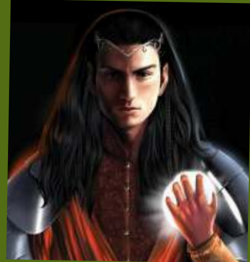
Yani biz gidip Gandalf'ın bir tane Balrog'u öldürmesini, Glorfindel veya Ecthelion'un Balrog'ları teke tekte öldürmesini efsanevi buluyorsak Yüce Kral Fingolfin için bambaşka bir sayfa açmamız gerekli. Belki de kazanma şansının hiç olmadığı bir düelloya sürüyor atını ve önünden nice karanlığın hizmetkârı kaçışıyor, Morgoth bile kalesinin derinliklerinden çıkmadan önce şüphe duyuyor.

Nitekim Fingolfin'in Karanlık Efendi'yi tam yedi kez yaralaması ve son olarak onu topuğundan bıçaklayıp topal bırakması bile ne kadar kudretli ve güçlü olduğunun kanıtıdır. Bu epik düello sonunda da hayatını kaybetmiştir ne yazık ki. Üstat Tolkien bu düellonun sonunu şu şekilde yazmıştır:

"Orklar kapıda yapılan bu teke tek dövüşten kendine pay çıkarıp böbürlenmedi; elflerin acısıysa öylesine derindi ki, bu olaya dair tek bir şarkı söylemediler."

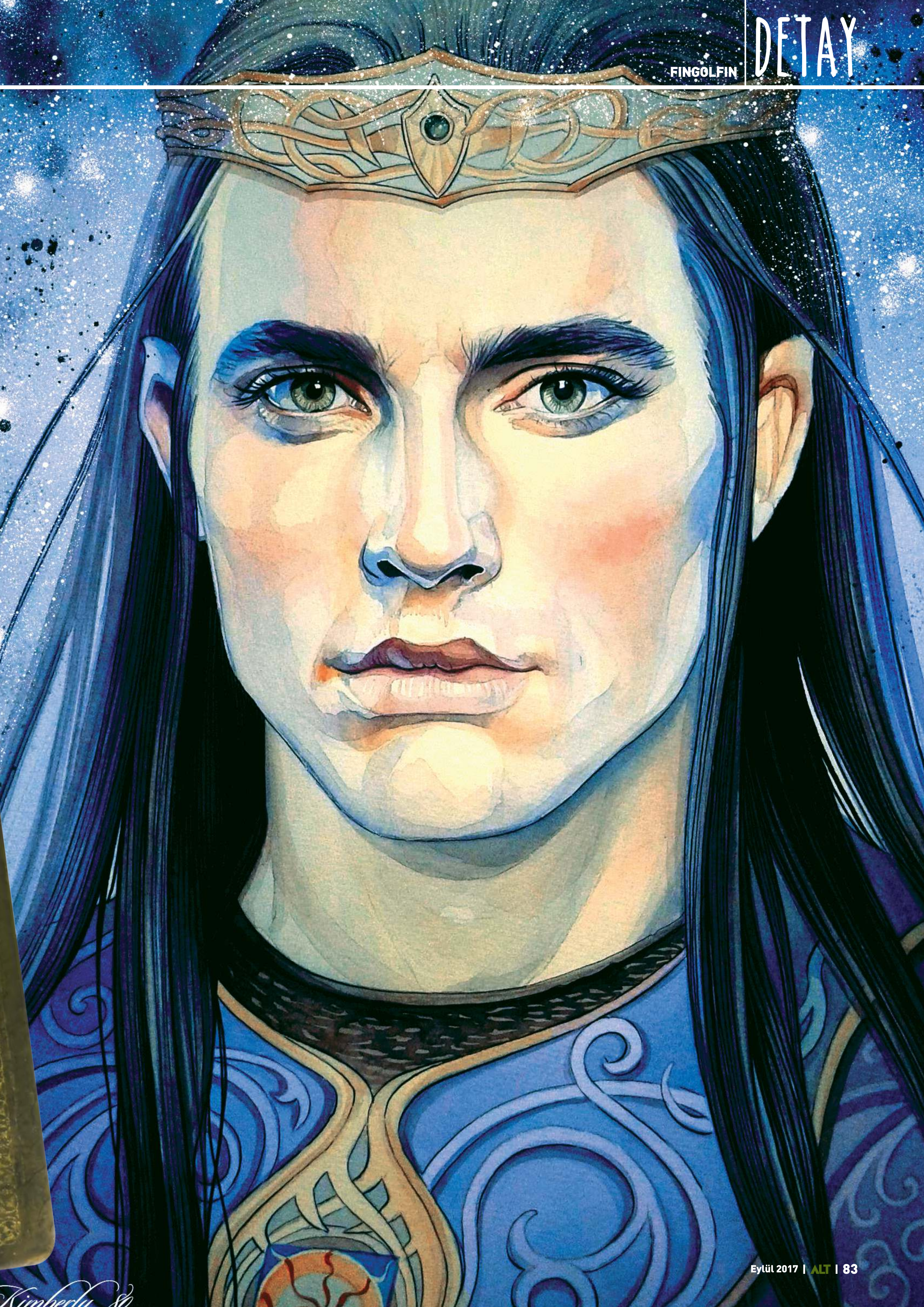
Fingolfin'in hayatı boyunca yaptığı tek hata üvey biraderinin peşine düşmek ve Mandos'un Laneti'nin pençelerine yakalanmaktı bence. Bu hatayı yaparken bile hem kendi tebaasını düşünmek zorundaydı hem de Valar'ın huzurunda bir söz vermişti neticede. Halkını Fëanor gibi zalim ve kibirli, ruhu ateşten bir lidere emanet edemezdi.

Yüzüklerin Efendisi'nde zaman zaman "Ulu Efler"den bahsedilir ya, işte Fingolfin onların en yiğidi ve en kudretlisidir. Fingolfin'in ölümüyle birlikte Beleriand'daki Noldor Elfleri'nin beli de bir daha doğrulamadı zaten. Morgoth sürekli olarak daha da güçlendi lakin bu dövüşten aldığı yaraları asla iyileşmemiş, acısı daimi olmuştur. Fingolfin'in na'şını Morgoth'un ellerinden kapan Kartalların Kralı Thorondor onu Gondolin diyarlarını görecek bir tepeye koydu. Çağlar sonra bile o tepeler yeşil kalacaktı...



FËANOR'UN HİKÂYESİNDEKİ ÖNEMİ

Elfler henüz Orta-Dünya'ya gelmemiş ve Aman'da Valar'la birlikte yaşarlarken Melkor (Morgoth'un ilk ismi) onların arasına yalanlarla nifak sokmuş ve Fëanor'u Fingolfin'e kılıç çekecek hale getirmiştir. Bu olaydan 20 yıl sonra barışan kardeşler Morgoth'un Silmariller'i çalmasıyla güç birliği yapıp onun peşi sıra Orta-Dünya'ya inerler. Bu noktada Fingolfin kardeşini tam desteklememekle birlikte ona söz verir zira halkının iyiliğini kardeşinin bencil arzularından önde tutmaktadır. Nihayetinde onun kararı elflerin kaderini de belirler ve nice hüzünlü ve az sayıda mutlu olaya vesile olur.


Kimberly 80

BU KEZ GENİŞ, ÇOK ÇOK GENİŞ BİR SAVAŞ ALANINDAYIZ ÇÜNKÜ ÜÇ YARIŞMACIMIZ OLSA DA ASLINDA ÜÇ YARIŞMACIMIZ YOK. EN AZ KENDİLERİNE GÜVENDİKLERİ KADAR ÇAĞIRDIKLARI YARDIMCILARA DA GÜVENEN SUMMONER'LAR KAPIŞIYOR!

ÖMER AKDAĞ

YUNA

Fedakâr, cefakâr ve hanımefendi kişiliğiyle gönüllerin şampiyonluğunu en baştan kazanan Yuna iş savaşmaya geldiğinde de aylar süren haç yolculuğunda Sin'i alt etmek için toparladığı summon'larıyla ciddi bir tehdit. Kendi fiziksel yeterliliği sıfırın altında olsa da summon'larına saldırıda olduğu kadar savunmada da güveniyor. Ayrıca onlara ciddi buff atabilme ve iyileştirme sağlayabilme yetisine sahip.



SUMMON GÜCÜ: SUMMON SAYISI:
BÜYÜ GÜCÜ: FİZİKSEL GÜCÜ:

ELRIC



Albino İmparator, Kadın Katili, Kral Katili, Beyaz Kurt ve daha sayısız isme sahip Melniboné'lu Elric sol elinde parıldayan Kralların Yüzüğü vasıtasıyla başta eski aile "dostu" Yedi Karanlığın ve Yüce Cehennemin Lordu Arioch olmak üzere sayısız iblis, yaratık ve elementali yardıma çağırabilmekte. Kendisi doğuştan zayıf bir fiziğe sahip olmakla beraber efsanevi kılıcı Fırtınayaratan'ın desteğiyle kendini idare edebilecek kadar iyi bir savaşçı ve kudretli de bir büyücüdür aynı zamanda.

SUMMON GÜCÜ: SUMMON SAYISI:
BÜYÜ GÜCÜ: FİZİKSEL GÜCÜ:

JACKIE ESTACADO

Evrenin en kadim ve başlıca iki varlığından biri olan The Darkness'ın dünya üzerindeki taşıyıcısı olan Jackie, tetikçi geçmişinin de karakterine kattıkları sayesinde, tarih boyunca The Darkness'ın taşıyıcılığını yapmış herkesten daha yetenekli ve daha güçlüdür. The Darkness'ın ölümsüz hizmetkârları Darkling ordularını dilediği gibi kullanabilir. Onların yanı sıra The Darkness, Jackie'ye onu neredeyse ölümsüz bir savaşçıya dönüştüren bir zırh da sağlar.



SUMMON GÜCÜ: SUMMON SAYISI:
BÜYÜ GÜCÜ: FİZİKSEL GÜCÜ:

VE KAZANAN... ELRIC!

Tecrübesine ve sayıca üstünlüğüne güvenen Jackie mücadeleyi uzamadan bitirmek istiyordu ve binlerce kişiden oluşan Darkling ordusunu zaman kaybetmeden rakiplerinin üzerine saldı. Yuna'nın Ifrit, Shiva, Magus Sisters gibi summon'ları, Elric'in iblisleri ve elementalleri, Darkling'leri patır patır alıyordu ama güruhların sonu gelmiyordu. Yuna karanlığa karşı ışığı temsil eden Bahamut'u çağırmayı akıl etti ve birkaç Mega Flare'le orduları geri püskürtmeyi başardı. Ama Jackie bu kargaşadan yararlanmasını iyi biliyordu ve summon sayısında ondan çok geri kalmayan ve daha büyük tehdit olabileceğini sezdiği Elric'e zırhının verdiği bütün hız ve güçle, sinsi bir saldırı gerçekleştirdi. Ama Elric sinsi saldırıların günlük hayatın bir parçası olduğu yerde büyümüştü, saldırıyı öngördü, büyüsüyle Jackie'yi yavaşlattı ve kılıcı Fırtınayaratan'la rakibinin kolunda küçük bir kesik açtı. Ve ruh emici silahtan gelen bu darbe Jackie'nin saf dışı olması için yeterliydi. Ardından Elric, mücadeleye hızlıca son vermek adına Arioch'u çağırarak yardım diledi. Çok umudu yoktu aslında ama kaprisli tanrının iyi gününe denk geldi neyse ki. Arioch'un saldırısına Yuna Anima'yla yanıt verdi ancak Arioch, Anima'nın Oblivion saldırısına bile dayanabilecek güçteydi, mücadeleyi kazandı. Yuna bu olumsuz durumu nasıl lehine çevirebileceğini düşünürken yakınlarda bir ağacın altında oturan silueti gördü. Cebini karıştırdı, 5000 gil, yarısı yenmiş bir çikolatalı gofret ve tek basımlık bir akbil çıktı. Hepsini siluete uzattı, umutla baktı ama siluet kafasını olumlu anlamda sallamadı. Arioch'a köpeğini saldırttı, Arioch köpeği tekmeledi ve ilerlemeye devam etti. Yuna kaybettiğini anlayınca yakındaki uçurumdan atladı, onu havada yakalayan Valefor'un kollarında uzaklara doğru süzüldü. Yorulmaya başlayan Elric, Yuna'nın peşinden gitme gereği duymadı, galibiyeti kesinleşmişti.

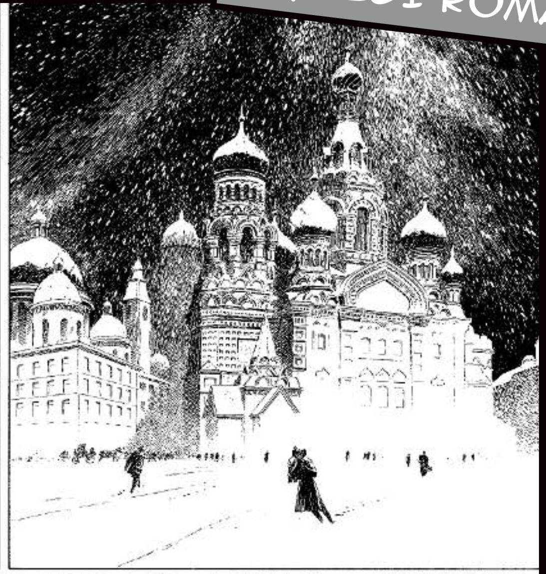
THE LEANING GIRL

BİZDE Mİ BİR TERSLİK VAR, YOKSA DÜNYA MI YAMUK?

The Leaning Girl her daim saygın bir noktada duran Belçika-Fransız ekolünden gelme bir eser. Ve daha ilk sayfasını açtığınız anda içine çekiverip bitirene kadar da yakanızı bırakmayan bir atmosfere sahip. Bizimkine benzer ama bir hayli de farklı bir dünyada geçiyor olaylar ve gizemli bir güneş tutulmasının ardından hep sağa yatık bir şekilde yaşamaya başlayan varlıklı bir ailenin kızı Mary Von Rathen'in öyküsünü takip ediyoruz. Daha fazla yazarsam bazı sürprizleri açığa çıkaracağımdan burada susuyorum lakin oldukça çılgın bir yolculuğun sizi beklediğini bilin. Yazar Benoit Peeters ve çizer François Schuiten'in kurduğu "Obscure Cities" isimli evrenin girişini de temsil eden *The Leaning Girl* muazzam çizimlere sahip. Mimar kökenli çizer özellikle mekân tasvirlerinde eşi benzeri olmayan bir zenginlik sunarak o dünyayı resmen solumamızı sağlamış. Gustave Dore'nin 1800'lerde yaptığı gravürlerin tarzında olan bu siyah beyaz çizimler ustalıklarıyla başınızı döndürecek. Jules Verne'ün romanlarındaki keşifler çağı hissiyatından ve steampunk ruhundan bolca demli bir evren bu ve her köşesi de sürprizlerle dolu. Çizgi romanların sanatsal yönüyle haşır neşir olmayı seven herkes bu nefis cildi gözü kapalı alsın derim, belki de gerçekten ait olduğunuz yere bir kapı açılır bu sayfalardan. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Muazzam çizimleriyle bakmaktan sıkılmayacağınız bir görsellik sunan yapıt düşündürücü felsefi sorularla da zihninizi meşgul tutmayı ihmal etmiyor. ★★★★☆











MOONSHINE

AKŞAMDAN KALMALIĞIN BU KADARI...

Bir nevi "partner" olmuş yazar-çizer takımlarında bu ay yine Brian Azzarello ve Eduardo Risso (*100 Kurşun, Flashpoint Batman*) var karşımızda. Image için çıkarmaya başladıkları *Moonshine*, ABD'de alkolün yasaklandığı 1920'li yıllarda geçiyor ve her şeyden önce çok "Amerikan" bir çizgi roman. Karakterimiz Lou Pirlo bir mafya fedaisi ve patronu tarafından Hiram Bolt adındaki bir çiftçiyle içki satışı anlaşması yapmak için dağlara yollanıyor ancak mevzu elbette ki o kadar basit kalmıyor. Hiram Bolt pek de normal bir adam çıkmayınca, üstüne hikâyeye bir de kurt adam karışınca işler çığırından çıkıyor.

Moonshine çıtır çerez, keyifli bir çizgi roman. Çerez kalmasının sebebiyse muhtemelen daha ilk cilt olduğu için hikâyenin derinleşmemesi. Eduardo Risso'nun muhteşem ötesi çizimleri ve Azzarello'nun yarattığı tiplemeler sağ olsun, Moonshine çok ama çok atmosferik bir yapım olmuş. Ancak bu, hikâyenin hafifliğiyle kol kola gidiyor. Okurken hikâyenin çok spesifik olduğu için aynı zamanda kendini sınırlamış da olduğunu fark ediyorsunuz. Gangsterler, çiftçiler, kurt adamlar, tarihi bir arka plan… Sanki çok daha ilginç yerlere gidemezmiş gibi bir havası var, açıkçası karakterler de hikâyeyi götürebilecek kadar güçlü hissettirmiyor şu aşamada. *Moonshine* hikâyenin girizgâhı olarak da o kadar yüksek bir başarı sergilemiyor. Bu yüzden de çerez kalıyor ama dediğim gibi çizimler muhteşem ötesi. Risso & Azzarello ikilisini seviyorsanız mutlaka bakın derim. ■ **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: Atmosferi başarılı işlere özel bir ilginiz varsa mutlaka alıp bir bakın derim. ★★★☆☆



ONUR KAYA

YÖNETMEN: James Gunn OYUNCULAR: Chris Pratt, Zoe Saldana, Pom Klementief, Micheal Rooker, Dave Bautista, Vin Diesel, Kurt Russell
IMDb NOTU: 7,9

GUARDIANS OF THE GALAXY 2



Marry Poppins olmak en başta yürek ister!

Bu yıl en heyecanla beklediğim filmlerden biriydi *Guardians of the Galaxy Vol. 2*. Çünkü ilk filmle hem az bilinen bir marka olduğu yerde sürpriz bir bomba olmuştu, hem de James Gunn MCU'nun en kişisel işini çıkarmıştı ortaya. Fazla cıvık yerleri de vardı, kaynak materyalden adaptasyon sürecinde yazık ettiği yerler de (ah Ronan ah) ama iyi filmdi *GotG*. Kadro Kurt Russell ve Sylvester Stallone ile daha da güçlenmişken gazı dizginlemek zordu. Filmi izleyişimizin üzerinden bu kadar zaman geçtiğine, heyecanımız da artık durulduğuna göre bakalım filmi hâlâ beğeniyor muyuz? Kendi adıma, ben cidden çok beğeniyorum. Sebeplerini sıralayayım:

Bu kadar fazla çizgi roman uyarlamasının ardından söyleyebilirim ki, *Guardians of Galaxy Vol. 2* verdiği keyfi kaynak materyal referanslarıyla ilerleten bir film değil ve bana kalırsa başarısı da burada yatıyor. *Vol. 2* en başta izleyicisini MUTLU etmeyi başaran bir film. Giriş sekansında aylar önce sinemada nasıl kalkıp dans etmemek için kendimi zor tuttuysam, şimdi tekrar izlediğimde (artık evde olduğumdan) içimdeki dürtüye o kadar kolay kulak verdim. Burada takdir etmek gereken nokta da filmin akışının kusursuzluğu. Karakterlerin sahne kotaları, aralarındaki etkileşimler, aksiyon sahneleriyle durgun parçalar arasındaki geçişler gerçekten çok iyi kurgulanmış. Ekip üyeleri arasındaki etkileşimler bir Avengers'a kıyasla çok daha başarılı ama düşününce onlar Guardians gibi aile de değil zaten. Film de bunun üzerine epey iyi oynuyor, ekibin atışmalarına, gaza gelip birlik oldukları noktalara ortak oluyorsunuz.

Senaryoyu standart bulabilirsiniz (bence değil) veya ilk filmle çok benzer olduğunu düşünebilirsiniz (bence değil) ama film elindeki malzemeyi izleyiciye büyük bir başarıyla aktarıyor, bu kesinlikle inkâr edilemeyecek bir nokta. Bu noktada belirteyim, kendi adıma benzer yorumları ilk film için de yapabilirdim ama ilk filmin Ronan'ı harcamak ve bazı noktalarda (dans sahnesi) fazla cıvımak gibi kusurları vardı. Devam filminde bunlar yok, müzikler de her zamanki gibi harika. James Gunn sizi yönetmenliğiyle etkileyemezse müzik zevkiyle etkileyecek yani, kaçışınız yok. Bunun yanında bir noktaya daha değineyim, ilk Guardians filminde de bir seksenler kafası vardı evet. Ancak bu ton ağırlıklı olarak müzikler üzerinden vurgulanıyordu. Devam filminde Gunn, bu tonlamayı farklı öğeler üzerinden de yapmaya odaklanmış ve başarmış da, anlatırsam sürprizi bozulur, izleyip kendiniz görün derim.

Tüm bunların yanında, *Guardians Vol. 2* özellikle renk paletiyle şimdiye dek izlediğimiz Marvel filmlerinin hepsinin üstüne çıkıyor desem yeridir. Tasarımlar Jack Kirby havası vermiyor belki (o *Thor: Ragnarok*'ta) ama çizgi roman üstadının oluşturduğu kozmik evrenin hakkını verecek kadar renkli bir uzay göstermiş bize yine James Gunn. Daha fazlasını görmek için iştahımızı dayanılmaz seviyelere çıkarmış çıkarmasına ama olsun, katlanacağız artık.

KOZMİK HİKÂYELERİN GELECEĞİ

Malumunuz, GotGVol. 3 ile halihazırdaki ekibe veda edeceğiz. Bununla beraber Infinity War sonrasında da MCU, evrenin kozmik tarafına daha fazla yüklenecek, bu noktada işlere yön veren yine James Gunn olacak. Captain Marvel'ın gelişiyle zaten artık daha yüksek güçte karakterler göreceğimiz kesinleşti, kozmik tarafa daha çok eğilecek olmaları da buna zemin hazırlayacaktır. Zaten farkındaysanız mevcut ekipteki kimsenin ekstra kaslı ve atletik olmak dışında pek bir olayı yok. Üçüncü filmle Adam Warlock, Nova, Moondragon ve Quasar gibi enerji manipülasyonu gibi pek çok çeşitli gücü olan karakterler görsek, bu karakterlerin hikâyeleriyle dünyada geçen olaylar arasında da Captain Marvel karakter olarak köprü görevi görse, geçiş süreci kolaylıkla tamamlanacaktır ve GotG markası artık eskisi kadar izole olmayacaktır.

EDİTÖRÜN NOTU: 2016 yılının en iyi çizgi roman adaptasyonlarından biri. ★★★★☆

YÖNETMEN: Guy Ritchie **OYUNCULAR:** Charlie Hunnam, Astrid Bergès-Frisbey, Jude Law **IMDb NOTU:** 7.0



KING ARTHUR: LEGEND OF THE SWORD

Filmin fragmanı ilk yayınlandığında bu pek aşina olduğumuz hikâyeyi bir de Guy Ritchie'den dinleme fırsatı beni oldukça heyecanlandırmıştı. Kadrosu da oldukça iyiydi, kısacası filmin kötü olma ihtimali yoktu benim için. Film vizyona girdiğinde çoğu izleyiciyi tatmin etmedi. Hatta film hakkında onlarca olumsuz eleştiri okudum ve bu durum benim film hakkındaki düşüncemi kesinlikle değiştirmedi. Ritchie'nin en iyi filmi olmadığı tamam ama en iyi anlatım tarzlarından birini içeriyor. Filmin senaryosu her yapıma uyarlayabileceğiniz bir klasik, kahramanımız kendini buluyor ve yükseliyor. Zaten Excalibur hikâyesini Arka Sokaklar bile kullandı. Kısacası hikâyeye klişe diyerek salondan çıkan insanlar normal. CGI'lar bir iki fire hariç gayet başarılı, dövüş koreografileri gayet estetik ve üzerine çalışılmış, kullanılan müzikler şahane (özellikle Sam Lee 'nin İngiliz halk şarkısı The Wild Wild Berry'yi The Devil and the Huntsman adı altında müthiş uyarlaması), hızlı ama eksiksiz geçmiş anlatımı oldukça başarılı. Kısacası King Arthur: Legend of the Sword bence bu yıl çıkan en keyifli seyirlik aksiyonlardan biri. ■ EMRE K.

EDİTÖRÜN NOTU: Snatch tadında bir Arthur hikâyesi izlemeyi kim istemez ki? Doğru, herkes istemeyebilir. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Doug Liman **SESLENDİRENLER:** Aaron Taylor-Johnson, John Cena, Laith Nakli **IMDb NOTU:** 6,2

THE WALL

İki Amerikan askerinin nerdeyse bir gün boyunca sabırla beklemesini, ardından tuhaf bir pusuya düşmelerini ve görevlerinin sarpa sarmasının ardından bir keskin nişancının hedefi haline gelmelerini kaç dakika izleyebilirsiniz? Aslında senaryo ve diyaloglar yeterince güçlü olsa belki bu gergin durum tek mekânda geçen efsane filmler (The Man From Earth gibi) kategorime girebilirdi ama The Wall kesinlikle böyle bir film değil. Basit diyaloglar ve başarısız oyunculuk filmde yaşanan gerginliği yaşamamı sürekli engelledi diyebilirim. Ayrıca Bourne filmlerinden tanıdığımız ve sevdiğimiz yönetmenimiz Doug Liman için neredeyse öylesine bir film çekmiş diyebilirim. Açıkçası 3 aktörün yer aldığı bir filmden beklentim gerçekten iyi oyunculuk ve maalesef filmde oyunculuktan eser yok. Bu arada John Cena'yı başrol oynatmak neyin kafası onu da pek anlamış sayılmam (ben görmedim öyle bir şey - Ö). ■ EMRE K.

EDİTÖRÜN NOTU: Çok fazla boş vaktiniz varsa The Wall sizi bekliyor. ★★☆☆☆





YÖNETMEN: Ridley Scott **OYUNCULAR:** Michael Fassbender, Katherine Waterston, Billy Crudup **IMDb NOTU:** 6,6

ALIEN: COVENANT

Uzun yıllardır devam eden serilerin en büyük sıkıntısı amacını yitirmesi şüphesiz. Tabii bunun en büyük sebeplerinden biri de 50 film boyunca hep aynı şeyi görmek isteyen hayran güruhları şüphesiz. *Prometheus* sırf bu açıdan bile bana çok taze bir nefes gibi gelmişti. Lakin *Covenant* da varoluş ve Tanrı soruları üzerine efsane bir 5 dakikalık girişle başlasa da kısa süre sonra bildiğimiz sıradan bir *Alien* filmine dönüşüyor ne yazık ki.

Tabii filmin yarattığı hayal kırıklığının altındaki tek sebep bu değil. Başroldeki ekibin tamamı hayatımda en kısa sürede unuttuğum ve hiçbir ilgi çekici yanı olmayan karakterlerden oluşuyor mesela, kendileri için bir duygu hissetmek imkânsız. Etrafta tonla Alien varken millet hâlâ inat ve ısrarla birbirinden ayrı gezmekte ısrar ediyor beni delirten şekilde. Fakat en büyük sıkıntı filmin en büyük kozunu oynadığı sürprizin, aslında saçma ve dünyanın en tahmin edilebilir sürprizi olması şüphesiz, şaşıran tek bir kişi bile olduğunu sanmıyorum.

Filmin artıları da yok değil. Fassbender her iki rolünde de döktürüyor her zamanki gibi. Filmin temelinde bir Habil ile Kabil güzellemesi olması, gelişen androidlerin insan ırkını tehdidi fikri ve keşke filmin temeline hâkim olsaydı dediğimiz lakin ara ara giren yaratılış soruları da takdire şayan. Fakat bu artılar filmin "canavara karşı hayatta kalma simülatörü" ısrarı sonucu yüzeyin oldukça altında kalıyor ve *Covenant*'ı sinema filmi değil de bir dizi bölümü haline getiriyor. ■ EMRE S.

EDİTÖRÜN NOTU: Serinin acil şekilde yeni fikirlere ihtiyacı var. ★★★☆☆



UZAKTAN İZLEYİN

BAYWATCH

Hollywood'un elindeki malzemeleri tükettikçe eski serilere sarma eğilimi beni fena halde korkutmaya başladı. Ciddi şekilde yakında Mahallenin Muhtarları'na bile reboot atılacağını düşünmeye başladım, Temel rolünde Liam Hemsworth falan. Yoksa neden Baywatch gibi ilerleyen bir konusu olmayan bir yapıma bile film çekilir ki? Tamam eskiden internet yoktu ama şimdi ergen dürtülerimizi doyurmak için bir web sitesinden Altın Üyelik almamız yeterli.

Cumali Ceber ve Recep İvedik'in osurma-sıçma temelli mizahı artık size sıkıcı gelmeye başladıysa Baywatch'un "cinsel organlar" temelli mizahına bir bakmanızda fayda var. Zaten filmin büyük kısmı seksi vücutlara zoom çekmek üzerine kurgulanmışken diğer yarısı da "Ulen bütün gün mis gibi kadınları/erkekleri izleyip üzerine para alıyorsunuz, suç çözme arzusu sizin neyinize?" sorusuna yanıt aramakla geçiyor. Gerisi de başkarakterlerimizin Kanal 7 animasyon ekibi tarafından hazırlanan alevlerin ortasına atlamasından ibaret.

Özetle Baywatch için Çılgın Dershane'nin Hollywood versiyonu diyebiliriz, zira ikisi de tamamen aynı amaca hizmet ediyor. Mizah türleri, kötü oyunculukları, hatta esprilerinin kalitesi bile aynı. Zaten filmdeki silikon oranının orijinalindekinden düşük kalması gişe başarısını da aynı oran ölçüsünde olumsuz etkiledi. David Hasselhoff ve Pamela Anderson'u kısa süreliğine görmek haricinde 80'ler ruhu falan da beklemeyin. ■ EMRE S.

YÖNETMEN: Seth Gordon **OYUNCULAR:** Dwayne Johnson, Zac Efron, Alexandra Daddario, Kelly Rohrbach, Priyanka Chopra **IMDb NOTU:** 5,7

EDİTÖRÜN NOTU: Serin sulardan kızgın kumlara atlamak gibi. ★☆☆☆☆

YÖNETMEN: Dean Israelite **OYUNCULAR:** Bryan Cranston, Elizabeth Banks, Dacre Montgomery, RJ Cyler **IMDb PUANI:** 6,6

POWER RANGERS

Birçoklarının aksine bu yıl çıkan Power Rangers'ı beğenen azınlıktanım, neticede Power Rangers'ın benim kuşağımda çok ayrı bir yeri var. Filme objektif bir gözle baktığımdaysa en fazla vasat bir yapım diyebiliyorum ancak içimdeki o Power Rangers hayranı çocuğu tatmin eden de pek çok sahne vardı. Hatta orijinal müziği bile duyma şansımız oldu!

Beş lise öğrencisi bir tesadüf eseri hem kendi kasabalarını hem dünyayı hem de ve hatta tüm evreni kurtaracak eşsiz güçlere sahip oluyor. Ancak maalesef filmin dörtte üçü bu güce gerçekten ulaşmalarını beklemekle geçiyor... Ranger'larımızın gerçek güçlerini keşfetme çalışmaları biraz sıkıcıydı. Belirli karakterlere yüklenmeleri ve bazı Ranger'ları arka plana atmaları da bu karakterle bağ kurmanızı zorlaştırıyor. Filme dair akılda kalan en büyük detaysa RJ Cyler'ın Billy / Mavi Ranger performansıydı.

Oyunculuklar, hikâye ve yönetmenlik namına pek bir şey beklemeyin bence. Ne iyi ne de kötü. Efektler ve savaş sahneleriyse başarılı ama yeterli veya doyurucu değil. Her şeye rağmen bir Power Rangers hayranıysanız filmi kaçırmayın derim. Ancak sadece zaman geçirmelik bir aksiyon filmi arayışındaysanız daha iyi alternatifler karşınıza çıkacaktır. ■ YASİN

EDİTÖRÜN NOTU: Kahramanlarımızla duygusal bir bağ kurabilseydik harika olurdu... ★★★☆☆



YÖNETMEN: Hideki Anno **OYUNCULAR:** Hiroki Hasegawa, Yutaka Takenouchi, Satomi Ishihara **IMDb NOTU:** 6,8



SHIN GOJIRA

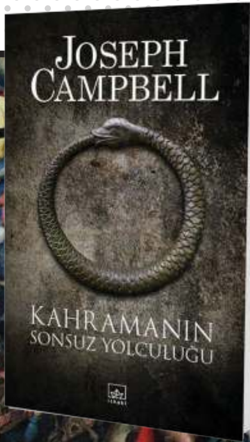
1954 yapımı orijinal Gojira'yı sonraki onlarca Godzilla'dan ayıran yanı bir dram olmasıydı. Kısa süre önce atom felaketine maruz kalmış bir ülkenin gene aynı güç karşısındaki çaresizliğiydi. 62 sene sonra gelen Shin Gojira da bu rotada ilerliyor, ama modern bir yorumla.

Film eğer Godzilla krizi gerçekten var olsaydı resmi kademeler nasıl ilerlerlerdi sorusunu merkeze alıyor. Bu bakanlar ve kabine arasında da bolca konuşma sahnesi demek ama devletin halkı sakin tutmak adına yapacağı açıklamayı kelime kelime seçmesi, sivil bölgelerde elinin kolunun bağlanması gibi gerçekçi yaklaşımı çok özgün buldum.

Zaten film bu krizi olabildiğince gerçekçi bir zemine oturtuyor. Godzilla'nın atomik nefesi için bile bilimsel açıklaması var. Sebepsizce Japonya'yı birbirine katan bir psikopat değil, doğal sebepleri olan bir canlı olarak resmedilen Godzilla'nın sadece Amerika'nın hıyarlığı yüzünden atomik nefesini kullanması göndermesini de takdir ettim.

Gareth Edwards'ın filminden farklı, orijinaline sadık bir dram Shin Gojira. Hele ki Godzilla'nın orijinal çığlık sample'ını ve müziklerini bile kullandığını duyunca resmen tüylerim diken diken oldu. Beklentiniz canavar güreşleri değilse kesinlikle izlediğinize değecektir. ■ EMRE S.

EDİTÖRÜN NOTU: İzledikten sonra "Kaiju Sigortası" yaptırmak isteyeceksiniz. ★★★☆☆



JOSEPH CAMPBELL

KAHRAMANIN SONSUZ YOLCULUĞU



Mitlerin dilini okumak

Bugün kurgu dediğimizde hayatımızda yer eden çoğu şeyin temelinde onu görürüz. Oyunlar, reklamlar, filmler… Ve tüm bunların özünde yatan ortak atalar. Kahraman olgusunun kendisinden başlayarak mitlere kadar giden, sonrasında günümüz insanının psikanalitik yorumunu yaparak kolektif bilinçteki bugünkü yansımalarına değinen Joseph Campbell'in anlatacak çok şeyi var!

Bu başucu kitabı, kurgunun dünyada ve insan bilincinde çağlar boyunca şekillenişini kaynaklarla anlatıyor. Mitlerin ve masalların ortak dilini açıklamak için psikanalize başvuran Campbell, üstelik bunu 1949'da yapıyor. Star Wars ve Watership Tepesi gibi önemli eserlere de ilham kaynağı olmuş Kahramanın Sonsuz Yolculuğu adlı, bugün bile güncelliğini yitirmemiş bu şaheseri yeniden bizlerle.

Uzun zamandır baskısı bulunmayan ve kahramana, mitlere ve onların insan bilincindeki ortak dokusuna ev sahipliği yapan bu muazzam eser, şimdi yeniden basıldı. Onu bu yeni baskısıyla okuduktan sonra eksikliğinin nasıl bir kayıp olduğunu bir kez daha anladım. **HAZAL**

EDİTÖRÜN NOTU: Bir kitap düşünün ki onu okuduktan sonra hayattaki çoğu şeye bakışınız yeniden tasarlansın. ★★★★★

ENGİN TÜRKGELDİ

ORADA BİR YERDE

İlk kitaplar zordur. Hem anlayış isterler hem de kimi zaman beklentinin çok altında kalırlar. Dengesini bulmak gerekir. Neyse ki Orada Bir Yerde için bunları tartışmayacağız. Çünkü Engin Türkgeldi'nin her ne kadar ilk kitabı bu kitap olsa da, kendisinin yer aldığı sayısız edebiyat dergisi onu çoktan usta bir yazar eylemiş durumda.



Nerede, ne zaman geçtiğini bilmediğimiz toplam 10 öykünün 10'u da aynı coğrafyada, benzer zaman dilimlerinde geçiyor. Bir şekilde fantastik ama aynı zamanda da olmayan bu öykülerde cüceler, topallar, peygamberler, katiller, köleler ve daha nicesi başrol oynuyor. Cüceler sarayının hayalini kuran cüce hokkabazdan tutun da hayatta bir kez öldürme hakkı tanıyan bir şehre kadar büyük bir yelpaze söz konusu.

Orada Bir Yerde, adındaki muallaklığı kitabın coğrafyasına ve anlatısına çok güzel yediren bir eser. Ama bunun yanı sıra, pek çok açıdan bu muallaklığa ters düşen bir açıklığa da sahip. Bazı açılardan kapalı, gizemli; bazı açılardansa her şeyi olduğu gibi anlatan bir dobra. Üstelik bu başarılı eser yerli bir yazara ait. Gurur duymayalım da ne yapalım? **HAZAL**

EDİTÖRÜN NOTU: Sıra dışı ve kaliteli bir okuma seyri yaşamak ve bunu sadece 93 sayfada bir çırpıda yapmak isteyenler kaçırmasın. ★★★★☆





KAT HOWARD

MASALDAN ÖTE MELETE

Övgülerin Hakkı Nerede?

Locus Ödülleri adayı olmuş, Neil Gaiman'dan övgüler almış bir eserden ne bekleriz? Ben söyleyeyim, beklentinin ucu bucağı görünmez. Bense burada ilk kez pek de beğenmediğim bir kitaptan bahsedeceğim.

Masaldan Öte Melete, biri 24 yaşında bir balerin, diğeri 26 yaşında bir yazar olan iki kız kardeşin Melete adındaki yetişkinler sanat okuluna girmesinin hikâyesi. Üvey anne yerine kardeşleri birbirine düşüren hırslı ve kötü bir öz annenin gazabından sıyrılmış, geçmişi yaralı kardeşler onlar. Melete ise başta normal görünse de perilerin hüküm sürdüğü ve ilginç bir kurban törenine de ev sahipliği yapan, hiçbir ilhamı bedavaya vermeyen bir okul. Sorun şu ki ne karakterler yaşına göre davranıyor, ne de kurguda herhangi bir özgünlük görüyoruz. Okunup çabuk unutulacak, vakit geçirmelik bir kitap. **HAZAL**

HARUKI MURAKAMI

KARANLIKTAN SONRA

Gecelere Gizlenmiş Yaşamlar

Karanlıktan Sonra, Japonya'da bir büyük şehirde geçen, 180 sayfalık bir uzun öykü. Geceyi evinin dışında geçirmeye kararlı Mari, uzun süredir uyumaya kararlı kız kardeşi Eri ve arkadaşları Takahashi başroldeler. İnsan kaçakçılığı ve bir otelde saldırıya uğrayan Çinli kız gibi küçük yan öyküler de kurguya sağlam bir şekilde bağlanmış. Romanın beğendiğim özelliği arka planda görünen birkaç yan karakterin insancıl bir felsefe içeren konuşmaları oldu. Farklı kültürlere ilgi duysak da insana ait düşünce yapısının birçok yerde birbirine benzediğini bir kez daha ayırt etmemi sağladı Murakami'nin rahatça akıp giden satırları. **NOYAN**



EMRE KARAOĞLU

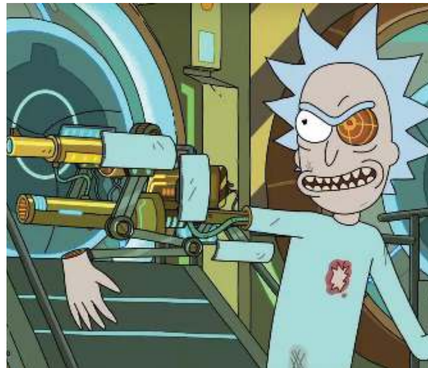
YARATICILAR: Dan Harmon, Justin Roiland **SESLENDİRENLER:** Justin Roiland, Chris Parnell, Spencer Grammer **IMDb PUANI:** 9,3

RICK AND MORTY

Ailenin yeni reisine merhaba diyelim!

Son zamanlarda yetişkin animasyon serilerinfe baş gösteren enflasyonu fark etmişsinizdir sanırım. Çoğu *South Park, The Simpsons* ve artık eski tadı kalmayan *Family Guy* gibi dişli rakipleriyle savaşamazken, kimi de yemek yerken izlenecekler kategorisinde yer aldı. Ama *Rick and Morty* en az rakipleri gibi dev bir hayran kitlesine kavuşmayı başardı. Hem bambaşka tarzları hem de beyin yakan ilginçlikleri sayesinde sanki yıllardır onu bekleyen milyonlarca insan varmış gibi bir anda izlenilebilecek en iyi yetişkin animasyonlarının zirvesine yükseldi.

Rick and Morty diğerlerinin içinden sıyrılıp yükselmeyi başardı ama onlarla aynı kadere yenik düştü; tıkanıklık. Evet bu tıkanıklığı dizinin yapımcıları da kabul ediyor ve maalesef bu durum serinin umduğumuz kadar uzun soluklu olamama ihtimalini aklımıza getiriyor. Ama bu gayet iyi bir haber bir yandan da, en azından hiçbirimiz dizinin tişört satmak için öylesine çekilmiş bölümlerini "Acaba bu sezon eskisi gibi olur mu?" diyerek izlemek zorunda kalmayacağız.



Bu arada adamlar tıkandı diye yazıya girdim ama bu üçüncü sezonun kötü olduğu anlamına gelmiyor. Evet daha önceki sezonlardan biraz daha ağır işleniyor konular (belki biraz daha az mizah unsuru ve uçukluk var) ama bu ağırlık ve aile ilişkileri odağı oldukça hoşuma gitti. Aslında ben de herkes gibi inanılmaz bir beklentiyle başına oturduğum için ilk dört bölüme burun kıvıranlardanım ama yine de hikâyenin gidişatı bayağı iyi. Morty'nin ailenin erkeği konumuna geçişi ve muhtemel Rick nefreti oldukça iyi işleniyor. Malum bölümde yaşanan evren mi değişti teorilerini takip etmek ve senaryonun tırnak ucuyla verdiği işaretleri (ya da işaret olduğunu düşündüğüm şeyleri) fark etmek oldukça eğlenceli. Özellikle yazıyı yazmadan önce izlediğim son bölüm olan beşinci bölüm harikaydı. Sezon henüz bitmiş değil ama dizi son bölümünü yayınladığında söyleyeceklerim tam olarak şunlar: Tam kıvamında, sağlam, hüzünden kaçınmayan, kısa süreli dizilerin en dolularından, "ohaaa insanlar neler düşünmüş lan" dedirten, klişeden kaçan ama bir yandan da klişeden hiç korkmayan bir sezondu. Geri kalan bölümleriyle muhtemelen bu yılın en iyi sezon finallerinden birini bizlerle paylaşacak olan Dan Harmon ve Justin Roiland, iyi ki varsınız.

EDİTÖRÜN NOTU: Evet hepimiz Evil Morty'nin gelişini iple çekiyoruz. ★★★★☆

○ **YARATICILAR:** Michael Killen, Samm Hodges ○ **OYUNCULAR:** Allison Tolman, Lucas Neff, Ned
○ **IMDb NOTU:** 7,3 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** ABC



YENİ DİZİ

DOWNWARD DOG

30'larında, şehirde yalnız yaşayan, kariyer hariç her konuda kararsız kadınların TV'deki öyküleri fazlasıyla suyu çıkmış bir konu gibi geliyor kulağa değil mi? Ama bu klişe karakter Downward Dog'da yardımcı rolde, başrolde bir köpek var çünkü!

Coonhound cinsi av köpeği kırması Martin, bir reklam ajansında çalışan Nan (Allison Tolman - Fargo) ile aynı evde yaşar. Alışılmış bir köpek - insan ilişkisinden farklı olarak, Martin Nan'e âşıktır ve bu saf, masum aşkını en samimi, sevimli yüz ifadeleri eşliğinde konuşarak biz izleyicilere anlatır. Gerçek hayatta bir barınaktan kurtarılıp dizi yapımcılarından biri tarafından sahiplenilen köpek Ned, Martin rolü için altı haftalık oyunculuk eğitimi de almış. Çoğu içi boş iki ayaklı karakterin aksine; sevgi, sadakat, dostluk gibi insana ait bildiğimiz erdemler hakkında dürüst ve bilgece sözler ederek basit hayat dersleri veriyor her bölümde Martin.

Gerçek değerleri unutmamak adına ara sıra göz atmanızı öneririm. İnternetten yayınlanan, başka bir köpeğin rol aldığı bölümler beğenilince TV dizisi haline gelmiş yapım için son bir not ekleyeyim; yeni sezon için maddi desteğini çeken ABC'den farklı bir kanal arayışında yapımcılar. ■ NOYAN

EDİTÖRÜN NOTU: "Bir koku aldı, ne sakarlıklar yapacak, Nan'e duygularını nasıl açacak bu sefer..." derken duygusal gülümsemelerle geçiveriyor yirmişer dakikalık bölümler... ★★★☆☆

○ **OYUNCULAR:** Nate Bargatze, Deon Cole, Fortune Feimster, Nikki Glaser, Beth Stelling, Dan Soder ○ **IMDb PUANI:** 6.7 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

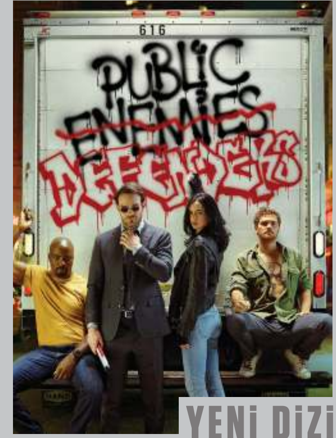
YENİ DİZİ



THE STANDUPS

Netflix kullanmayan okuyucular için hatırlatmak isterim ki portalın standup severler için oldukça büyük bir kütüphanesi var. Şimdi de the Standups isimli bir projeyle bilinmeyen komedyenleri bir seride izleyicilere sunmak istemişler. Gerçi komedyenlerin çoğu pek yeni isimler değil ama olsun. The Standups televizyon sektöründe karşımıza çıkan ama yeni komedyenler olarak adlandırılmış 6 kişinin yarımşar saatlik şovlarını bir seri altında toparlıyor. İlk iki bölüm kültür farklılıkları sebebiyle biraz düşük kalıyor (ya da sadece düşük kalıyor da ben seriyi savunmaya çalışıyorum) ama daha önce Conan'ın en başarılı metin yazarlarından biri olan Deon Cole ile bomba gibi devam ediyor ve seri önü alınmayacak hale geliyor. Louis C.K, Chris Rock, Ricky Gervais gibi ünlü isimlere aşinaysanız pek farklı gelecek. Gayet eğlenceli bir proje kısacası The Standups, severleri es geçmesin. ■ EMRE K.

EDİTÖRÜN NOTU: 3. bölümden başlarsanız hiçbir şey kaybetmezsiniz. ★★★★☆



YENİ DİZİ

○ **OYUNCULAR:** Krysten Ritter, Charlie Cox, Mike Colter, Finn Jones, Sigourney Weaver
○ **IMDb NOTU:** 8,3
○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

THE DEFENDERS

Farklı hikâyeleri olan karakterleri bir araya getiren yapımlara özel ilgim var ve bu yüzden The Defenders duyurulduğu anda gaza gelip Daredevil Meyrdevil hepsini süpürdüm (bu arada bilmeyenler için; The Defenders, Marvel dizilerinden dört karakteri, Jessica Jones, Daredevil, Luke Cage ve Iron Fist'i bir araya getiren 8 bölümlük bir mini dizi). Hiç fena da değillerdi. The Defenders ise maalesef bu dördünden de biraz daha düşük bir kalitede. Çok isim ve sadece 8 bölüm olunca karakterler çok yüzeysel işlenmiş. Aksiyon deseniz o da az, olanı da fazla dağınık. Şahsen 4 karakterin kombolar yaparak daldığı yaratıcı sahneler olsun isterdim, neredeyse hiç yok. Bunun dışında Jessica Jones'un süper gücü olduğunu unutmuş resmen yapımcılar, vurduğu adam normal yumruk yemiş gibi oluyor, nereye kas gücü gerekse Luke Cage koşuyor ki onun da saçma artistikleri kaybolmuş, çok düz adam olmuş burada. Iron Fist biraz dingil bir karakterdi ama bu dizinin 7. bölümündeki kadar mal olabileceğini de tahmin etmezdim, sinir bozdu… Vesaire vesaire şeklinde sürüsüyle şikâyetim var. Ha buna rağmen Marvel bu işi biliyor mu? Biliyor. Yine belli bir kaliteyi tutturmayı başarmış mı? Başarmış. 8 bölümü bir oturuşta izletti mi? İzletti. Sigourney Weaver'ı Marvel kötüsü olarak izlemek güzel miydi? Hem de nasıl. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Yine belli bir kalitenin üzerinde ama çok daha yaratıcı ve eğlenceli olabilirdi. ★★★☆☆

ÖMER AKDAĞ

KAKEGURUI

Yazı mı tura mı?

Animelerin birçok başka şeyin yanında diğer anlatım biçimlerine nazaran daha iyi yaptığı bir iş daha var: PSİKOPATLIK!

Fazlasıyla arızalı, çarpık, sapıtık bir seri *Kakegurui*. İnandırıcı olayım, ve hatta kaliteli olayım gibi bir derdi de yok. Ders saatlerinden sonra kumarhaneye dönen bir lisedeyiz. Başkarakterimiz Jabami okula yeni transfer olmuş, birazcık... ikiyüzlü bir kızcağız. Normalde nezaketten kırılan iyi yürekli bir hanımken iş kumara geldiği zaman süper manyak kesiliyor. Kumar konusunda aşırı yetenekli ve zeki ayrıca. Ve de istekli. O risk hissini tatmak için yaşıyor resmen. Diğer karakterler de akıl sağlığı açısından Jabami'den pek geri kalmıyor tabii.

İşte bolca hile hurdanın döndüğü, okuldaki statünün de kazanıp kaybetmeyle belirlendiği bu oyunlarda Jabami'nin neler yapabildiğini izliyoruz. Hani oyunların sonunda "Vay be ne şekil yaptı!" diye tepki veresiniz geliyor ama *Kakegurui* süper yazılan bir seri olduğundan değil aslında bu tepki, sunum çok iyi olduğundan. Ne bileyim, sapıtıklık konusunda bir *Prison School* yaratıcılığının yanından geçemiyor ama o kadar çarpık ki ister istemez bir irkiliyorsunuz her epik anda.

Kısacası "iyi" anime sevenlere değil de "hasta" anime sevenlere önereyim *Kakegurui*'yi. Jabami'yi seveceksiniz ama 100 metre yakınınıza yaklaşmasını da istemezsiniz gibi bir şey yani, bilmem anlatabildim mi?





KAKEGURUI

YENİ ANİMELER

■ Anime Expo'lu geçen aya nazaran çok daha az yeni anime duyuruldu tabii bu ay: Vanishing Line, Golden Kamuy, King's Game, Takunomi, Recommendation of the Wonderful Virtual Life, A.I.C.O. -Incarnation-, Infini-T Force filmi, I Want to Eat Your Pancreas (film), Hakumei and Mikochi (film), Senran Kagura (2. sezon), Dagashi Kashi (2. sezon), Fireball (3. sezon), yeni Vixoss serisi, yeni Hoshin Engi serisi.

■ Ekim'de hem **One Piece**'e hem **Dragon Ball: Super**'e 1'er saatlik özel bölümler gelecek. Ne anlatacakları duyurulmadı.

■ **Macross Delta**'nın bir filmi duyuruldu. Lütfen öldürün şu Delta'yı artık, ne olur...

■ Ve tabii ki **Persona 5**'in de animesi duyuruldu. Oyunun aşırı stilize tarzı nasıl anime olur pek bilemiyorum (ki oyundan önce 1 bölümlük bir Ova gelmişti, biraz dandikti) ama ilk duyuru videosu bir göstergeyse animeyi de farklı ama yine aşırı stilize bir şekilde yapacaklar galiba.

HOŞÇA KAL FAIRY TAIL!

Her şey için teşekkürler Hiro Mashima! Manga (devamı olabileceğine dair ipuçlarıyla beraber) sona erdi.



KISA KISA

■ Dünyanın en güzel sitesi açıldı! Parametreleri seçiyorsunuz, size uygun bir anime kızı portresi oluşturuyor. Çok gelişmiş değil ama çok eğlenceli, adres: **make.girls.moe**

■ En büyük doijin etkinliği **Comiket**'in 92.'si geçtiğimiz ay düzenlendi, yine yüz binlerce ziyaretçi çekti.

■ Geçtiğimiz aylarda manga dergilerinin satışlarının giderek azaldığından bahsetmiştim. **Shounen Jump**'ın baş editörü Hiroyuki Nakano "evet azalıyor ama dijital satışlar daha yüksek oranda artıyor, toplama baktığınızda aslında satışlarımız artıyor" dedi.

■ Benzer şekilde **Legend of Galactic Heroes**'un 35. yılı sebebiyle önümüzdeki aylarda Japonya'da sergiler düzenlenecek.

■ **Detective Conan**'ın mangası 1000. bölümü devirdi.

■ **Nightmare Before Christmas**'ın devamını konu alan bir manga geliyor ama Jack'i değil de Zero'yu anlatacak daha çok.

■ RX-78'in yerini alacak gerçek boyutlu **Gundam** maketi Unicorn nöbetine 24 Eylül'de başlıyor.

■ '79 yapımı ilk **Gundam** serisinin yeniden yapımı konuşulup duruyor bir süredir. Karakter tasarımcısı Yoshikazu Yasuhiko da yapmak istediğini söyledi. Eien Ni Amuro şarkısını duyuyorum sanki alttan alttan.

■ **Kentaro Yabuki** Ödülleri'nde mansiyon ödülü alan mangalardan birinin akıllı telefon kullanılarak ve hatta sadece parmaklarıyla çizildiği ortaya çıktı sonradan. Jüri de bunu öğrenince şaşırdı tabii. Mangaka Atsumori yine de bu yöntemi çok önermiyor, ödülden sonra bilgisayarda çizmeye geçiş yapmış ama o şekilde de iyi işler çıkarılabileceğini ispatlamış oldu.

■ Animatörlerin çok çalışıp az kazandığından sıkça söz ediliyor son zamanlarda ama bu konuda somut bir şeyler yapılmıyor. Ünlü animatörlerden **Katsunori Shibata** da sazı eline almaya karar verdi ve 1000 dolarlık 1 ay sürecek küçük bir Kickstarter kampanyası başlattı ve toplanan paranın kurayla seçilecek 3 animatöre verileceğini söyledi. 1 haftada bu hedefin 9 katını topladı.

■ **Netflix**, Japonya'ya girişinin de etkisiyle yer verdiği animeler konusunda son haftalarda iyice coştu ve hatta kendisi direkt anime prodüksiyonu işine girişti. Bunun anime sektörüne iyisiyle (daha büyük bütçeler gibi), kötüsüyle (global kitleye hitap edebilmek için kültürün özünü kaybedebilme ihtimali, Netflix'le veya benzeriyle anlaşmayan firmaların kuruyup gidebilme ihtimali gibi) etkileri bayağı tartışılmaya başlandı.

■ En önemli Japon online yayın hizmetlerinden **Daisuki** bu yılın sonunda kapanıyor.

■ En üst düzey **One Piece** manga okuması tecrübesi sunan koltuk duyuruldu! Hem çok saçma hem de çok iyi, bir acayip. Siz okurken manga sayfalarını tarıyor, sahneye göre titriyor, müzik ve ses efektleri veriyor, ışık efektleri yayıyor, hatta rüzgâr estiriyor.

■ **Mitsuru Adachi** şahane spor mangaları yazan bir mangaka (Cross Game ve Touch). Ancak hep aynı tip karakterler çizmesiyle de meşhur. Kendisine test yapıldı ve kendi karakterleri içinde kimin kim olduğunu %76 doğruluk oranıyla bildi.

■ **One Piece**'in karakter popülerliği anketinde ilk üç sırayı tayfamızın canavar üçlüsü aldı: Sırasıyla Luffy, Zoro ve Sanji.

■ **Sunrise** "en çok devamını yapmamızı istediğiniz serimiz hangisi" diye sordu, Tiger & Bunny birinci sırada yer aldı. Yalnız ankete katılanların aklı biraz havadaymış galiba, ikinci sırada Code Geass vardı ki zaten geliyor onun yeni sezonu.

İHSAN C. ASMAN

YAPAY ZEKÂ NERELERE?

Şşş! Kendi aranızda konuşmayın bakayım...

Geçtiğimiz aylarda Facebook yapay zekâ araştırma biriminin (FAIR) kendi dilini oluşturan yapay zekâyı kapattığı söylemleri gündemi biraz meşgul etmişti hatırlarsınız. FB chatbot'ları insanlarla özdeşleşmiş lisan oluşturma yetisine ortak olarak insan dışı yeni bir lisan oluşturmuşlardı. Üstelik FB chatbot'larının müzakere stratejileri arasında, hiç önem vermedikleri bir şeye önem veriyor gibi görünüp müzakerenin başka safhalarında onu verilmiş bir taviz gibi gösterme tarzında ileri seviye hinlikler de vardı.

Ama aslında olan FB'nin kontrolden çıkan bu kötücül ve tehditkâr yapay zekânın şalterini indirmesi meselesi değil, sadece işlevsel olmayan chatbot algoritmasının değiştirilmesinden ibaretti. Zira insanlarla iletişim kurmak için tasarlanan chatbot'lar bunun yerine cıbırca konuşmaya başlayınca mühendisler de algoritma değişikliğine gidiyor ve önceki algoritmalar otomatikman devre dışı kalıyor. Gene de buradan çıkarılacak birtakım dersler var elbet.

Bunlardan en önemlisi yapay zekâ konusunda, özellikle de yapay zekânın nasıl düşündüğü ve öğrendiğiyle ilgili hâlâ çok ama çok az şey bildiğimiz ve onları insanların yaratmış olmasının bu gerçeği değiştirmediği. Şu yazdıklarıma dünyanın en vakıf isimlerinden Elon Musk da sürekli çıkıp bu konularda insanlığı uyarıp duruyor. Geçen ay kendisi, DOTA oyuncularına kök söktüren bot takımı şov yaptıktan hemen sonra yapay zekânın Kuzey Kore'den katbekat daha tehlikeli olduğunu savunarak gene bu muğlak meseleye dikkat çekmeye çalıştı. OpenAI (Musk'ın kurucularından olduğu yapay zekâ araştırma şirketi) botlarının DOTA'daki muazzam başarısı, aslında gerçekten de korkmaya başlamamız gerektiğinin açık bir kanıtı. Yani Musk laf ola beri gele modunun ötesinde, yapay zekânın neler yapabileceğini canlı kanlı göstererek bize "akıllı olun" diyor. Dinleyen olur mu bilinmez ama gelin biz detaylara bir bakalım.

Evet Google'ın yapay zekâsı DeepMind'ın (ki erken dönem yatırımcılardan biri gene Musk) StarCraft oynayarak kendini geliştirmesi ve masa oyunu Go'da gerçek oyuncuları tokatlaması gibi olaylar hafızalarda. Ancak Musk'ın da dediği gibi, DOTA masa oyunları yahut satranç gibi oyunlardan farklı olarak, doğaçlamanın sık sık işe koşulduğu epey kompleks bir yapıda. Evet OpenAI botlarının birtakım yetersiz yanları da olabilir. Mesela sadece 1v1 maçlarda ve Shadow Fiend karakteriyle oynayabiliyorlar ve rakipleri de aynı karakteri seçmek durumundalar. Üstelik gerçek oyuncuların botların oyun şablonları üzerine çalışacak vakitleri de pek olmadı. Ama gene de Shadow Fiend üstadı Dendi'yi OpenAI botunun eze eze yenmesi az buz iş değil, devrim niteliğinde olmasa da çok ama çok önemli bir adım. İkilinin videosunu şuradan izleyebilirsiniz: tinyurl.com/ogz-119-openai

Son olarak Musk'ın da içerisinde bulunduğu, 100'den fazla yapay zekâ endüstrisinin öncü ismi ve bilim insanı Ağustos'un son on gününe girilirken de önemli bir hamle yaparak BM ülke liderlerine açık bir mektup kaleme aldı. Mektupta geliştirilmekte olan ölümcül otonom silahlarının derhal yasaklanması talep edildi. Mektubun Melbourne şehrinde yapılan uluslararası ortak yapay zekâ konferansında (IJCAI) deklare edildiğini de ekleyelim. Uzun lafın kısası, Ağustos ayı sık sık yapay zekâ nereye diye sorduğumuz ve Musk'ın ardı ardına gelen uyarılarıyla da ufaktan tırsmaya başladığımız bir ay oldu desek yeridir.



DOTA'da kazanan yapay zekâ şimdilik işin şov kısmı, asıl tedirgin edici olansa otonom silahlar.

OFFLINE OLMAK BÖYLE BİR ŞEY DEĞİL

İnternet bağımlılığı kampları neden var?

Eskiden olduğu gibi bugün de ana akım medya pek çok olumsuzluktan interneti yahut bilgisayar oyunlarını sorumlu tutabiliyor. Geçenlerde denk geldiğim bir cinayet çözme programında (bunları nasıl kategorize edebilirim bilemedim), sunucu kimliği belirsiz kişilerce öldürülen genç bir kardeşimizin, internet üzerinden oynadığı oyunlardan ötürü 'kıskanılarak' öldürüldüğü yahut karakterini iyi kasamadığı için buhranlara sürüklenip intihar etmiş olabileceği üzerine enfes teoriler dillendiriyordu. Oyunları veya interneti bilemem ama onlara karşı geliştirilen önleyici metotların tehlikeli olabileceği bir gerçek. En son Çin'de bu absürtlüğün zirvesine çıkılarak maalesef bir insanın hayatına mal olunmuş.

Fuyang şehrinde gerçekleşen olayda anne, oğlunun yüksek düzeyde internet bağımlılığı olduğunu düşünerek onu Çin'de yaygın olan internet bağımlılığı tedavi kamplarından birine yolluyor. Bu kamplar aynı zamanda bağımlılığı azaltmak için sadece psikolojik danışmanlık değil aynı zamanda yoğun beden eğitimi uygulamaları da yapıyor. Çocuk artık bu 'beden eğitimi' her ne ise iki gün sonra hastanelik oluyor ve orada da hayatını kaybediyor. İlk bulgular çocuğun vücudunda yirmiden fazla yara ve iç organlarda da hasar olduğu yönünde.

Haliyle Çin'de konuyla ilgili tartışmalar almış başını gitmiş. Çoğu insan anneyi cehaletle ve sorumluluktan kaçmakla suçluyor. Sonuçta çocuğuyla ilgilenmek yerine onu ne idüğü belirsiz bir kampa yollayan bir ebeveyn söz konusu olunca tepkiler hiç haksız değil. Ama garip olan bu kampların hâlâ kapısının mühürlenmemesi. Üstelik özel olanların yanında devletin bizatihi işlettiği kamplar da var. Hükumet yeni düzenlemelere gidecekmiş gitmesine ama daha fazla insanın hayatına mal olmasa artık. ■ İHSAN A.





HEY, TAHTAYA BİZİM ADIMIZI DA YAZIN!

İçinde Türk bilim insanlarının da olduğu bir ekip gezegen keşfetti

Aslına bakarsanız bu tarz haberlere hep ihtiyatla yaklaşırım; zira "Türkler şöyle yaptı, şöyle etti" türü manşetlerin altının fos çıkmasına alışkın bir neslin üyesiyim. Gene baktığınızda ana akım medya "gezegeni Türkler buldu" diye manşetler attı; ancak gerçekte olan uluslararası bir iş birliğiydi ve işin derinine inersek, bilim insanlarımızın Batılı meslektaşlarından çok daha az imkanla çalışıyor olması yüzünden üzülmeye bile başlayabiliriz. Ama bu eksik şartlarda böylesine bir keşif bilim insanlarımızla gurur duymayı fazlasıyla gerektirdiğinden bu ay bu güzel haberi DATA'ya taşıdık.

Keşfin evveliyatına baktığımızda, 2007'de Japonya'dan bir grubun dönemin TÜBİTAK müdürüne ortak bir araştırma yapma teklifiyle gelmesiyle başlayan bir süreç var. Antalya Bakırlıtepe'deki gözlemevinin hassas gözlemlerin yapılabilmesine elverişli olması bu teklifin arkasında yatan en büyük neden. Kullanılan teleskop Rusya'da üretildiğinden, projeye sonradan Rus bilim insanları da dâhil olmuş. En son, teleskobun arkasına takılan Japon üretimi iyot hücresiyle birlikte keşif için tüm şartlar oluşturulmuş.

Keşfedilen gezegen bizim Jüpiter'e çok benziyor; gazdan ibaret dev bir canavar ve kütlesi onun 1,4 katı. Kendisi bize 210 ışık yılı uzakta ve HD 208897 yıldızı etrafında dönüyor. Yörünge etrafındaki dönüş hızı da 353 gün. Bu bilgilerin ötesinde HD 208897 ölmekte olan bir yıldız olduğundan bu süreci ve metalden zengin kütleli yıldızların etrafındaki gezegen oluşumunu anlamaya önemli olanaklar tanıyacak. Mesut Yılmaz liderliğindeki ekibin bulguları Astronomy & Astrophysics dergisine yollanmış bile. Şöyle buyurun: tinyurl.com/ogz-119-gezegen

■ İHSAN A.

SAL GİTSİN BE DOSTUM

Karanlık ya da mutsuzluğunla yüzleşmek aslında iyi bir şey

Bilim insanlarının yürüttüğü son araştırmalardan birine göre, insanların kendilerini kötü hissettiren duygu ve düşünceleri kabullenmiş olması, hatta onlara tutunması kısa vadede o kadar olmasa da uzun vadede çok daha iyi bir şeymiş. Yani bazen düşünmemeye çalışmak yerine tam aksine durumu kabullenip, o karanlığı yaşamak faydalı olabiliyormuş. Yanlış anlamayın; bu, meseleyle barışmak demek değil tam, daha da derini.

Kaliforniya Berkeley Üniversitesinde yürütülen araştırma, San Francisco bölgesinde 1300'den fazla yetişkin bireyin dâhil olduğu anketler, laboratuvar çalışmaları ve günlük tutma yollarıyla işletilmiş. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre, yaşadığı üzüntü, dargınlık yahut hayal kırıklığı gibi halleri oluruna bırakan kişilerin, altı aylık dönemde çok daha az psikolojik baskı hissettiği ortaya çıkmış. Öte yandan, bu duyguları bastıran, onlar yokmuş gibi davranan bireyler altı aylık dönemde psikolojik olarak çok daha fazla yıpranıyormuş.

Ekip elde ettiği sonuçların geçerliliğini test etmek için kültür ya da aile gibi farklı parametreleri de sonraki araştırmalara dâhil etmeyi planlıyor. Bunu yapmadaki amaç, bazı insanların karanlık duygularını bastırmaya çalışırken, diğerlerinin bu duyguları 'salıvermelerine' neden olan farklılıkları anlamak. Eh ne diyelim, canınız sıkıldığında salın gitsin. Hatta daha da iyisi, içinizdeki karanlıkla uyumlu kıyak bir oyun açarak büyütün karanlığınızı. Daha iyi geliyormuş :) ■ İHSAN A.





FERMİ PARADOKSUNA YENİDEN ZİYARET

Ne çok aptal, ne çok zeki. İnsan dediğin arada yerini bilmeli.

Uzayda yalnız mıyız, değilsek uzaylılar nerede gibi soruları sık sık duyar hatta bizzat sorarız; ancak çok daha azımız Fermi paradoksunun ne olduğunu bilir. 50'li yıllarda Enrico Fermi'nin arkadaşlarıyla bir öğle yemeğinde muhabbet ederken gündeme getirdiği "Herkes nerede?" sorusuyla ortaya çıkan bu paradoks günümüzde de hâlâ geçerliliğini koruyor. Bununla ilgili hipotezler havada uçuşadursun; eskinin astrofizikçisi şimdinin matematik profesörü Daniel Whitmire, Uluslararası Astrobiyoloji dergisine ağustos ayında yazdığı makaleyle paradoksa en güncel ziyareti yapmış.

Eskiden galaksideki en aptal topluluklardan biri olduğumuza inanan Whitmire fikrini değiştirmiş gibi görünüyor. En azından bir referans sınıf, yani tipik bir topluluk olabilirmişiz ona göre. Kendisinin gözleme dayanarak yaptığı iki önemli çıkarım var: İlki dünya üzerinde ilk ve tek teknoloji sahibi olan tür olduğumuz neredeyse kesin. Zira 5 milyara yakın ömrü olan dünyada, primatların bugünkü hallerine evrildiği süreyi hesap edersek elbette bizden önce de teknoloji sahibi (teknolojiden kasıt, elektronik cihazlara sahip ve gezegeni değiştirme kapasitesine erişmiş olma) olmuş topluluklar olabilirdi; ancak illa ki bir yerlerde izleri kalmalıydı. Düşünün ki bir gecede yok oluyoruz; ancak arkamızda bırakacağımız enkaz öyle gözden kaçacak boyutlarda olamazdı herhalde.

İkinci mevzu da dünya dışındaki uygarlıkların durumu: Whitmire bu konuda, uzaylıların -en azından bize yakın olanlarının- belli bir teknolojiye eriştikten sonra soylarını tükettiğine ikna olmuş durumda. Ona göre sıradanlık ilkesine göre hareket edersek milyonlarca yıl yahut daha da uzun yaşamış uygarlıklar atipik olmalı, biz ise tipik bir uygarlığız, teknolojiye eriştik ama muhtemelen diğerlerinin başına geldiği gibi, biz de belli bir noktadan sonra kendimizi tüketeceğiz. Ufaktan alaycı bitiriyor Whitmire: "Zaten atipik bir uygarlıksak ve hâlâ bu noktadaysak, bu ilk baştaki fikrimin doğruluğu kanıtlar: Evrenin en geri zekalı topluluklarından biriyiz!" ■ İHSAN A.



HYPERX PULSEFIRE FPS

Sensörü avuçları kamaştırıyor!

Cloud serisi kulaklıklardan sonra HyperX, Pulsefire ile ilk oyuncu faresini piyasaya sürdü. İyi bir oyuncu faresinden beklentilerimi rahat kullanım, iyi bir sensör/switch bulunması, özel profiller ve kozmetik olarak özetleyebilirim.

HyperX Pulsefire, FPS için tasarlanmış bir fare. Sağ el tasarımı ikonik Deathadder'ı anımsatıyor. Kırmızı RGB led aydınlatma fare tekerleğinde ve logonun bulunduğu bölümde yer alıyor. Kabloyla birlikte 120 gr ağırlığındaki farenin kullanımı da gayet rahat ve ergonomik.

Pulsefire'da 6 tuş var ve tuşlarda Omron anahtarlar kullanılmış. Omron anahtarları oyuncu klavyelerindeki Cherry anahtarlar gibi düşünebilirsiniz. Tuş anahtarlarını kendisi üretmeyen firmalar için en iyi alternatif diyebiliriz. Keza aynı durum sensör için de geçerli. Pulsefire'da yer alan PixArt 3310, bugün bir oyuncu faresinde görebileceğiniz en iyi sensörlerden birisi ve farenin en büyük artısı.

Fare hassasiyeti 400-3200 DPI arasında değişiyor. Açıkçası bu seviyedeki ürünlerde mühendislik harikası çok uçuk DPI seviyeleri görebiliyoruz. Pulsefire'daysa 400-800-1600 ve 3200 şeklinde 4 farklı seçenek bulunuyor. Bunun nedeni de yazılımın henüz hazır olmaması. Tabii ki fare tuşlarını kişiselleştirebiliyoruz ama bu seviyede bir üründe profil ve ışık özelleştirme gibi özelliklerin bulunmaması kabul edilebilir değil.

Son olarak 239 TL fiyatla satışa sunulan HyperX Pulsefire, fiyat/performans olarak çok iyi bir yerde duruyor. Genel olarak bakıldığında iyi bir oyuncu faresi olmak için gerekli her şeye sahip ancak yazılım gibi temel bir eksikliği nedeniyle fiyat dışında şu an çok bir fark yarattığını söyleyemeyeceğim. Ancak yazılım ileride hazır olana kadar ben bu şekilde takılırım diyenlerdenseniz HyperX Pulsefire bu fiyata piyasada alabileceğiniz en iyi ürünlerden birisi. ■ **DENİZ K.**

Farenin ergonomisinin artık mükemmel bir noktaya yaklaştığını söyleyebiliriz ama yazılım tarafı henüz değil...

PUSAT VIRTUAL 7.1

Kulaklarınız görmeye başlayacak

Aksiyon ve çatışma bazlı oyunlara gönül verenlerdenseniz ve bu türü hırslı bir şekilde oynuyorsanız Monster'ın yeni oyuncu kulaklığı Pusat'a bir şans verin derim.

Oyun için laptop kullanılmasını her fırsatta engellemeye çalışan biri olduğum için dizüstü bilgisayarlarıyla öne çıkan Monster ile yıldızım bir türlü barışmıyor. Neden bunları söylüyorum peki? Çünkü birazdan bu kulaklığı övgüye boğacağım.

Pusat, 7.1 sanal surround ses özelliğiyle geliyor ve bunu Hellblade: Senua's Sacfrifice gibi ses bulmacaları içeren bir oyunda deneyerek hedefi 12'den vurmuş gibi hissediyorum. Gerek yön takibi gerekse ses kalitesi olarak harika bir performans sundu bu deneyim boyunca Pusat.

Sonra gidip PUBG'de denedim ve "Aman Allah'ım!" dedim. Aynı fiyat aralığındaki ekürileri de silah seslerinin yönünü tayin edebiliyor, ancak Pusat spesifik olarak nokta atışı bir şekilde sesin kaynağını veriyor. Haksız avantaj elde etmişim gibi hissettim diyebilirim.

Kulaklığın harika bir bas performansı var, hatta bir de özel bas modu var. Tabii fazla bas sevmeyenler bu modu kullanmak zorunda değil. Tüm sesi kulak bölgesinde hapsetmesi ve dışarıdan gelen sesleri başarıyla kesip dışarıya çok az ses kaçırması da büyük bir artı. Üstelik sadece oyun değil, müzik dinlemek için de güzel bir tercih.

Kulaklığın bana göre sınıfta kaldığı sadece iki nokta var. Bunlardan biri hantal ve kaba tasarımı, diğeriyse bağlantı noktasının USB olması. Telefon veya başka bir multimedya cihazında kullanmanız şu an için bir hayal yani. ■ **YASİN**



Pusat'ın ses titreşimini açıp kapatmak için özel tuşu bile var.





AMD RYZEN THREADRIPPER

Geri dönüş mü yoksa beyhude bir çaba mı?

BUĞRA ÖZKAN

Malumunuz AMD çok uzun süredir işlemci ve ekran kartı pazarında geri kaldı. En azından oyuncular ve sıradan kullanıcılar için. Her ne kadar sunucu ve konsol pazarında istediklerini kısmen elde ettiyse de bu AMD'yi Zen mimarisini tanıtana kadar su üzerinde tutmaya ucu ucuna yetti.

Yaklaşık 4-5 ay önce Ryzen'in çıkışı ben de dâhil çoğu kişiyi heyecanlandırmaya yetmiş, "AMD geri dönüyor" dedirtmiş ve ardından gelen ve birazdan irdeleyeceğimiz Threadripper ile dedikodusu o zamanlar yeni yeni yeni tütmeye başlamış "Vega" serisi ekran kartları için umut tazelemişti. Gelgelelim, atın ayağı anlatılandan farklı çıktı. Oyuncular olarak bizi pek ilgilendirmediği için bu yazıda Threadripper'a çok değinmeyeceğiz ancak Vega'yla ilgili ufak tefek ayrıntılar paylaşacağız.

"KÜÇÜK BİR ŞEY DEĞİL OĞLUM O, HAYVAN GİBİ BİR ŞEY!"

Threadripper, temelde Ryzen ile aynı mimariyi kullanan ve iki Ryzen çipinin bir araya getirilmesinden oluşturulmuş devasa bir işlemci. Intel bu işlemciyle dalga geçmiş, "iki işlemciyi yapıştırmışlar birbirine" demişti. Bu AMD fan-boyları tarafından nefretle karşılansa da özünde Intel haklıydı: Bu devasa işlemci, hakikaten iki Zen işlemcinin birleşimi! Devasa derken hani avucunuzun içine falan anca sığar.

Tabloda da görebileceğiniz üzere Threadripper 3 modelle çıktı. Bunların iki tanesi (1950X ve 1920X) 10 Ağustos'ta pazara çıkarken 1900X için 31 Ağustos'u beklemek gerek. Fiyat skalası tahminimden biraz tuhaf geldi. 1950X'in fiyatını 1000 USD, 1920X'in fiyatını da 800 USD olarak belirlemişler. Grubun neredeyse 1800x ile aynı sayılan üyesi 1900X'in fiyatı da 500 USD. Ben biraz daha uygun olmalarını bekliyordum, zira AMD'nin Ryzen ile yapmaya çalıştığı temelde buydu. Burada neden böyle bir fiyatlamaya gittiler anlamak zor. Intel tarafındaki i9 serisiyle karşılaştırıldığında evet, ucuzlar ancak birazdan da göreceksiniz, bazı alanlarda hâlâ geri olan bir işlemci bu.

MODEL	ÇEKİRDEK	İŞ PARÇACIĞI	BASE FREKANS	TURBO FREKANS	PCI HATTI	L2/L3 CACHE	TDP	BELLEK DESTEĞİ
1950x	16	32	3.4 Ghz	4 Ghz	64	8/32 MB	180W	Quad Channel
1920x	12	24	3.5 Ghz	4 Ghz	64	6/32 MB	180W	Quad Channel
1900x	8	16	3.8 Ghz	4 Ghz	64	4/16 MB	180W	Quad Channel

Öte yandan, Threadripper'ın Intel'in yeni i9 serisi üzerindeki en büyük üstünlüğü PCI hattı sayısı.

Test sonuçlarına bakalım. Öncelikle güçlü yanlarından başlamakta fayda var: **Uygulamalar**

oyungezer.com.tr/images/ogz_dergi/ogz_119/tablo1.jpg

Blender ile üç boyutlu bir modelin render alma sürelerini dakika olarak görüyorsunuz. Blender, çok çekirdeği seven ve bunun için optimize edilmiş bir uygulama. Dolayısıyla Threadripper'ın 16 çekirdeği, 7900X'in 10 çekirdeğini hız aşırtma yapılmamış halde yaklaşık 6 dakika ile yerlere seriyor. 6 dakika size az gelebilir ancak sürekli bu tür işlemler yapan birileri için 6 dakika önemli bir süre. Yine de ben aradaki çekirdek ve iş parçacığı sayısı düşünüldüğünde daha fazla beklerdim.

İçerik üreticileri için bir de Adobe Premier testi paylaşmakta fayda var.

oyungezer.com.tr/images/ogz_dergi/ogz_119/tablo2.jpg

Adobe Premiere video içeriği üretenlerin sıklıkla kullandığı ve yüksek çekirdek sayıları için pek de optimizasyonu mükemmel sayılamayacak bir uygulama. Biraz çekirdek hızını seviyor. 1950X ve 1920X'in i9 7900X üzerindeki üstünlüğü burada da devam ediyor ancak 1920X'in 12 çekirdek (24 iş parçacığı) ve 1950X'in 16 çekirdek (32 iş parçacığı) olduğunu hatırlatayım. i9 7900x yalnızca 10 çekirdeğe ve 20 iş parçacığına sahip. Dolayısıyla Threadripper'ın performansı şapkaları uçuracak kadar etkileyici sayılmaz.

Cinebench testi için çoklu çekirdek performansını vermeye gerek duymuyorum, 1950X, i9 7900X'e yaklaşık yüzde 30'luk bir fark atmış durumda. İlgimizi çekmesi gereken kısım, tek çekirdek testinde.

oyungezer.com.tr/images/ogz_dergi/ogz_119/tablo3.jpg

Bu grafik, Threadripper'ın (en azından 1920x ve 1950x'in) neden oyuncular için uygun olmadığının bariz göstergesi. i9 7900x, çekirdek sayısının çokluğuna rağmen tek çekirdek performansıyla göz dolduruyor. Bu, oyun performansı konusunda bir ipucu olsun. 1950X ise AMD'nin tipik sorunu olan tek çekirdek performansında nasıl aşama kaydedemediğini gösteriyor.

Pekâlâ. Şimdi biraz da yetersiz yanlarına bakmak lazım: **Oyunlar**!

Burada önden açıklanması gereken bir şey var. Bazı grafiklerde hız aşırtmalı performansın, aşırtma olmadan elde edilen performanstan daha düşük olduğunu görebilirsiniz. Bunun bir sebebi var: XFR. Oyunlar bilindiği üzere Threadripper'ın 16 çekirdeğini birden efektif biçimde kullanacak şekilde üretilmiyorlar, daha az çekirdek için optimize edilmiş durumdalar. Eğer siz Threadripper'ı kendiniz hız aşırtırsanız, XFR devre dışı kalıyor. Threadripper, siz elleşmediğinizde kendini ihtiyaç duyulduğunda 4 GHz hıza ve yine gerekli olduğunda ara ara 4.2 GHz hızına çıkartıyor. 4.2 Ghz hız yalnızca 4 çekirdekle yapılabiliyor ve bu oyunlar için yeterli. Yani özetle, siz kendiniz hız aşırtmayı yaptığınızda 4.2'ye ulaşamadığınız için, hiç yapmadığınız zamanlardaki performansa ulaşamıyorsunuz.

İlk oyun, GTA 5!

oyungezer.com.tr/images/ogz_dergi/ogz_119/tablo4.jpg

Yukarıda belirttiğim hız aşırtmalı versiyonun düşük performanslı olması durumunu burada açıkça görüyoruz. 1950X'i tüm çekirdeklerde 4 GHz hıza çıkartıp, XFR'ı devre dışı bıraktığımızda dramatik bir performans düşüşü görüyoruz. i9-7900X ise düşük saat hızına rağmen 7700k'ya kafa tutan performansıyla göz dolduruyor.

Burada dikkatinizi "Game Mode" çekmiş olabilir. Bunun bir sebebi var. Threadripper kullanım amacına göre iki farklı önbellek kullanımı sunuyor: Ortak kullanım ve ayrı kullanım. Threadripper temelde iki işlemcinin bir araya getirilmesi ile oluşturulduğundan, bellek kullanımının nasıl ayarlanacağı önemli. AMD bunu iki farklı mod geliştirerek çözmüş. Eğer çok çekirdek gerektiren Blender gibi uygulamalar kullanıyorsanız bellek modunu "ortak" (UMA - Uniform Memory Access) moduna çekmeniz gerek, böylece işlemci üzerindeki tüm önbelleklere, tüm çekirdeklere erişilebilir oluyor. Diğer mod ise NUMA (Non-Uniform Memory Access) yani her çekirdeğin kendisine en yakın bellek modülünü kullanması. Bu durum oyunlarda daha fazla performans alınması için var ve yaklaşık 10 fps kazandırabiliyor.

Bir diğeri, Battlefield 1!

oyungezer.com.tr/images/ogz_dergi/ogz_119/tablo5.jpg

Battlefield 1 için aradaki farkların çok fazla olmadığını görüyoruz. i9-7900x ile Threadripper 1950x arasında maksimum FPS bandında yaklaşık 10 FPS bir fark var. %0.1 değerleri arasındaki 20 fps'lik fark ise göze çarpıyor. Buradaki farkların GTA V'e göre daha az olmasının sebeplerinden biri Battlefield 1'in yakın zamanda AMD için güncelleme yayınlamış olması muhtemelen.

Sırada Total War: Warhammer var

oyungezer.com.tr/images/ogz_dergi/ogz_119/tablo6.jpg

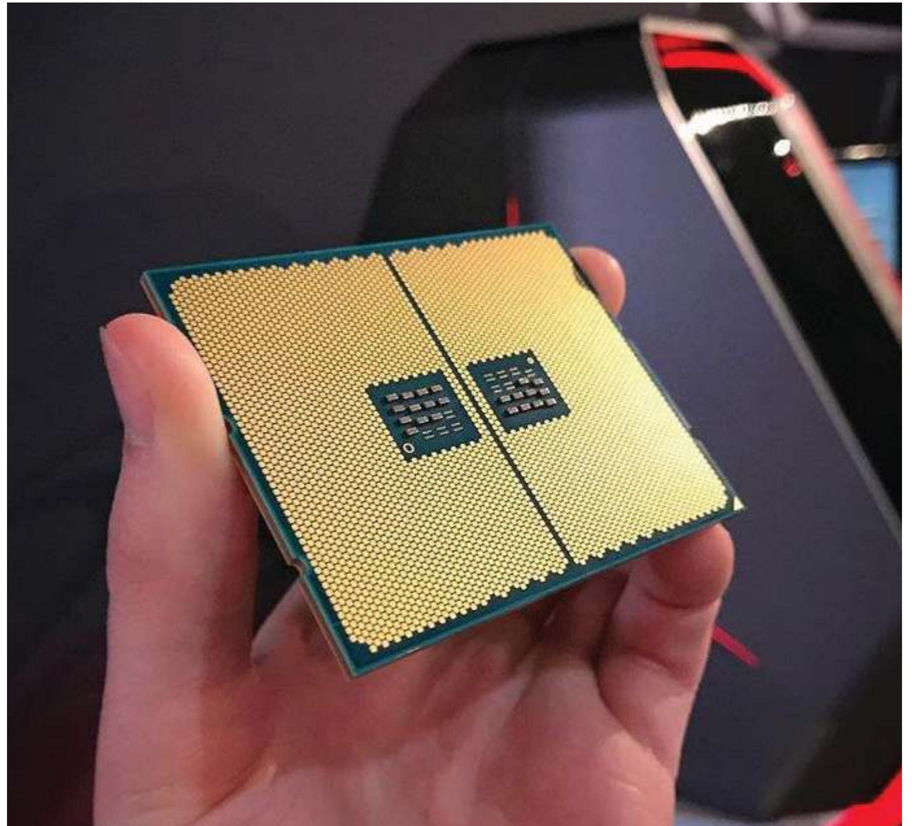
Hikâye Warhammer'da da pek değişmiyor. i9 7900X , çekirdeklerin tekil performansları sebebiyle 1950'yi yerle bir ediyor. Eğer 7900X ve 1950X 144 fps'nin altında kalsalardı, aradaki 20 fps farkı önemsemezdim ancak 144 FPS önemli bir ayraç. 144 Hz monitörü olan arkadaşlar için, bu oyunda seçim çok net.

Yerimiz kalmadı, o yüzden güç ve sıcaklık değerlerine yazı ile girişmek zorundayım. Intel'in yeni i9 serisi, sıcaklık bakımından Threadripper'la boy ölçüşemiyor. Bunun tam tersi olmasını beklerdik ancak Intel bu yüksek çekirdek sayılarına, bu pazar için hazır değil. Threadripper, 16 çekirdeğine rağmen, Intel'in 10 çekirdekli modeline göre %10 - %20 bandında daha soğuk çalışıyor. Intel alev alev. Daha da komiği, Intel'in bu işlemci için önerdiği kendi soğutucusunun işlemciyi 100 dereceye çıkartıp işe yaramaz hale getirtmesi. Kendine gel Intel! Öte yandan, güç tüketimi konusunda durum değişken. Uygulama ve oyun bazında değerler değişebiliyor ancak Threadripper'ın güç tüketimi Intel'in 7900x'inden ortalama %10 - %20 bandında daha fazla. Sürekli yükte çalışacak bilgisayarlar için biraz elektrik faturası yüksek gelebilir.

Sonuç olarak, oyuncular için üretilen bir işlemci değil Threadripper. Oyun performansı tatmin etse de Intel'le boy ölçüşemiyor. Daha ziyade profesyoneller için üretilmiş bir işlemci. Eğer bir Youtube içeriği üretiyor, Twitch canlı yayını yapıyor ve kendi videolarınızı kendiniz düzenliyorsanız Threadripper sizin için zaman kazandıran bir icat olabilir ancak sadece oyun için Threadripper serisini pas geçip, 1600x ve 1700 gibi Ryzen modellerine bakmanızı öneririm.

Not: Test sonuçları GamersNexus'tan alınmıştır.

Yazı aralarında bit kadar tablolar pek bir şeye benzemez diye düşündük, geniş geniş göz atabilin diye etrafa linkler iliştirdik. Ayrıntılar için kırmızı linkleri takip edebilirsiniz.





AMD RX VEGA SERiSi

"Vega'yı Bekleyin!"

BUĞRA ÖZKAN

Dedi AMD, Ryzen'in çıkışıyla birlikte "Ekran kartı işini ne yapacağız?" diye soran teknoloji dünyasına. Pompalanan hype, sabırsız bekleyişler, dedikodular falan derken, yakın zamanda 56 ve 64 modelleri yurtdışında resmen çıktı. Detaylarına birazdan bakacağız ve durum biraz karmaşık. Vega'ı hayal kırıklığı olarak da görebiliriz, başarı da. Hangi açıdan baktığınıza bağlı.

Hatırlanacağı üzere Vega serisinin ilk üyesi ilk olarak Mayıs ayında duyurulmuştu. O zamanlarda 64 ve 56 hakkında bir bilgi verilmemiş olsa da ailenin ilk üyesi "Frontier Edition", "oyuncular için değil" bahanesi ile duyurulmuş, bir iki test sonucu reklam olarak verilmiş ve Temmuz ayında da ilk incelemelerini almıştı. Sonuç kimsenin beklediği gibi olmamıştı neredeyse. Titan XP ya da 1080Ti'a rakip olarak görülmesi beklenirken, hem oyunlarda hem de profesyonel uygulamalarda bekleneni verememiş, neredeyse yüzde 10-15'in üzerinde farklarla yeşil takıma yenik düşmüştü. Bu bize aslında ilk hayal kırıklığını yaşatmıştı zira "Vega'yı bekleyin" gibi iddialı bir çıkış yapan AMD, böylesi bir performansla beklenmesi gereken bir kart sunmamıştı. Çok ısınıyordu ve güç tüketimi de Titan XP'ye göre fazlaydı. Sonrasında bu işin meraklıları bu sıkıntıyı kartın üzerindeki GPU'yu düşük voltajda çalıştırarak çözdüler. Kartın sıcaklığı ciddi oranda düşmüş, güç tüketimi de hissedilir şekilde azalmıştı. Gelgelelim performans hâlâ zayıftı ve oyuncular için çıkacak Vega modellerine olan inanç iyice azalmıştı.

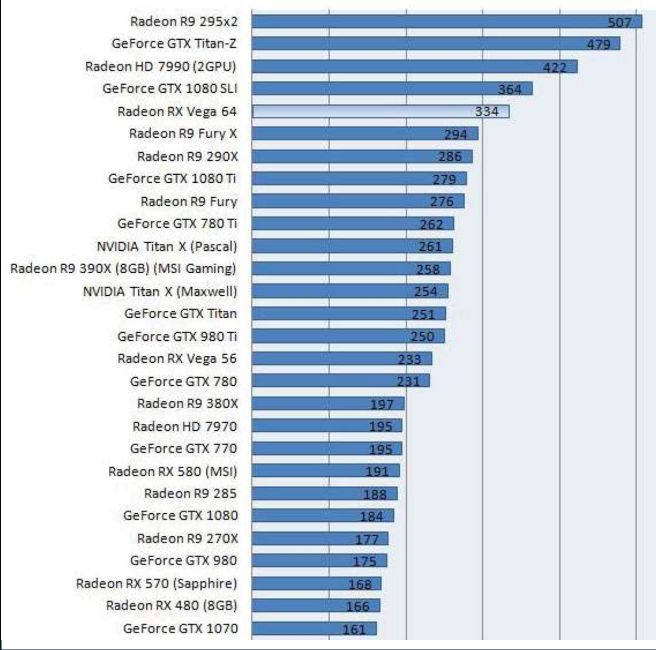
Haklı bir üzüntü müydü? Belki.

Öncelikle kartların temel özelliklerini verip, ardından aradan bazı test sonuçlarını çıkarmak istiyorum. Sonrasındaysa genel bir değerlendirme yapacağım. Meraklısı için Vega notlarım da vardı ama onlar gelecek aya kalacak gibi.

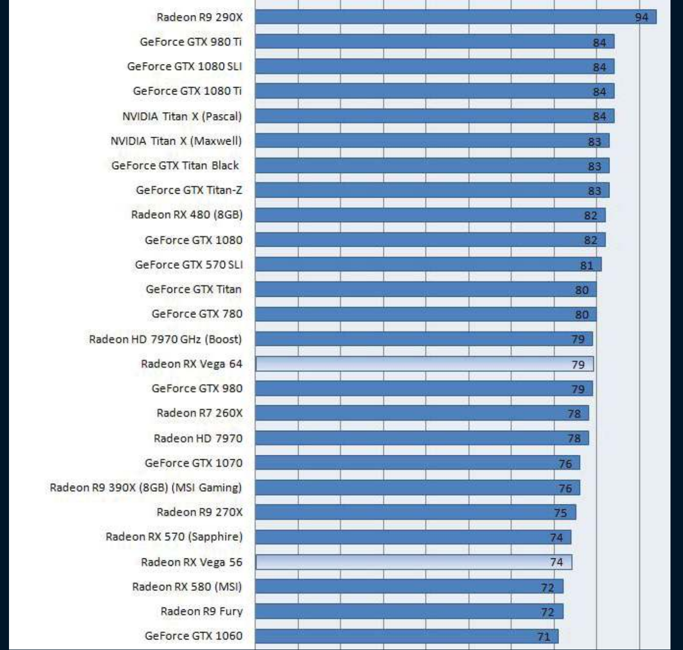
Kartların temel özellikleri tabloda verildiği gibi. Bu grafikte yazmıyor ancak Vega 56 ve 64, yeni nesil HBM bellek modüllerini kullanıyor. Bu modüller oldukça hızlı olmalarıyla biliniyor olsalar da bu kartlarda kullanılmalarının sebebi bu değil. AMD'nin elinde HBM2'nin sınırlarını zorlayacak bir grafik işlemcisi yok. HBM2'nin kullanılmasının tek sebebi düşük güç tüketimi ve bu modüller verimlilikleri yüzünden tipik GDDR5'lerden çok daha pahalılar.

Kullanılan bellek dışındaki her şeyi geçebilirsi-

	RX VEGA 64	RX VEGA 56	RX 480 (&580)
İşlem Ünitesi	64	56	36
Stream İşlemcisi	4096	3584	2304
Doku Ünitesi	256	224	144
L2 Bellek	4MB	4MB (?)	2MB
ACE Sayısı	4	4	4
Bellek Miktarı	8GB	8GB	4GB, 8GB
Bellek Arayüzü	2048-bit	2048-bit	256-bit
Bellek Bant Genişliği	484GB/s	484GB/s	224GB/s, 256GB/s
Base / Boost Clock Değerleri	1247MHz/1546MHz	1156MHz/1471MHz	1120MHz/1266MHz
İşlem Gücü	12.66TFLOP	10.5TFLOP	5.8TFLOP
TDP	220W, 290W+Board, 350W Aqua Board	165W, 210W+Board	150W



TABLO 1



TABLO 2

niz zira diğer değerleri Nvidia'nın kartlarındakilerle karşılaştırmak, elmayla armut karşılaştırmak gibi oluyor ancak şu TDP değerlerine az bakın hele! Vega 64 için verilen 290W, 56 için verilen 210W. Bu değerler GTX 1080 ve 1070 için 180 ve 150 Watt olarak verilmişti hatırlarsanız. Bu sebeple bazı teknoloji guruları bu kartın fan soğutmalı modellerinin çok ısınacağını ve alınmaması gerektiğini düşünmüşlerdi. Haklılar mıydı? Bakacağız.

Grafiklerle devam edelim.

GÜÇ TÜKETİMİ

Tablo 1'de de görebileceğiniz üzere Vega 64 ve 56 biraz fatura düşmanı. Grafik sadece ekran kartının çektiği güç miktarlarını gösteriyor ve Vega 64'ün tüketimi, neredeyse GTX 1080'in iki katı. Vaktinde tüketimi ve verdiği performansla "AMD'nin amacı"nı sorgulatan Fury X bile daha az tüketir durumda. Üstelik bu iki kart da fan soğutmalı. Herhangi harici su soğutma döngüsü kullanmıyor. Bu değerler size ısı yönetimi konusunda da ufak bir bilgi vermeliydi normalde ama... ilginç şeyler oldu burada.

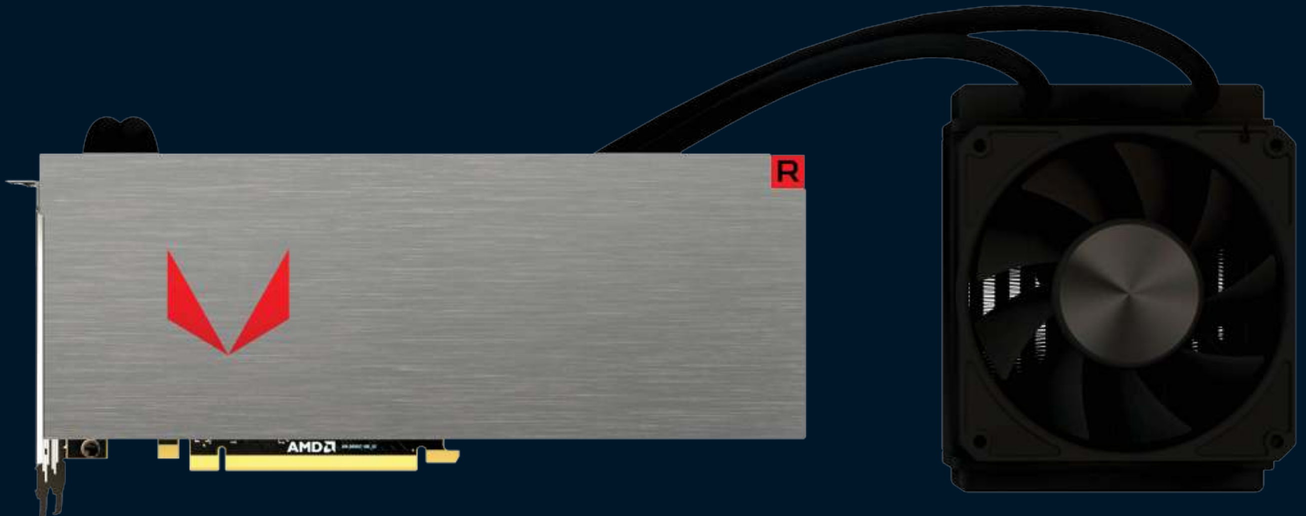
YANMIYOR!

Evet. Tablo 2 ilginç. Ben bu denli güç tüketimine rağmen Vega'nın neden bu denli az ısındığını çözemedim. Üstelik, klasik "blower style" dedikleri, havayı kasanın arkasından atan verimsiz fan sistemine rağmen. Bu değerler kartlar %100 yük altındayken alınan en yüksek değerler. Vega 64 ve 56'nın, kutu çıkışı ayarlarda kabul edilebilir sıcaklık değerlerine sahip olduğunu söylemek mümkün ancak bunu sağlarken Vega'nın GTX 1070 ve 1080'in yaklaşık 40 desibellik yük sesine karşılık, 44 desibel ürettiğini belirteyim.

PROFESYONEL UYGULAMALAR

Profesyonel uygulamaların grafiklerini tek tek vermeyeceğim ama ufak bir özet geçmekte fayda var. RX Vega serisinin parladığı nokta biraz da burası. Genel olarak baktığımızda Vega 64 ve 56'nin 1080 ve 1080Ti'ın önünde olduğunu belirtmem gerek. Aradaki fark ortalama yüzde 15-20 civarı. AMD'nin "çoklu kullanımda verimlilik" politikasını burada yine görmek mümkün ve aranızda 3dsMax, Blender gibi uygulamaları bu kartlarla kullanmak isteyen ancak 1080 ya da 1080Ti ile Vega arasında kararsız kalan varsa, bu bilgi yardımcı olacaktır.

Vega ailesinin ilk üyesi Frontier Edition'ın incelemeleri hiç de umulduğu gibi sonuçlar vermemişti. Yine de diğer modelleri beklemeye koyulduk. Peki değdi mi?

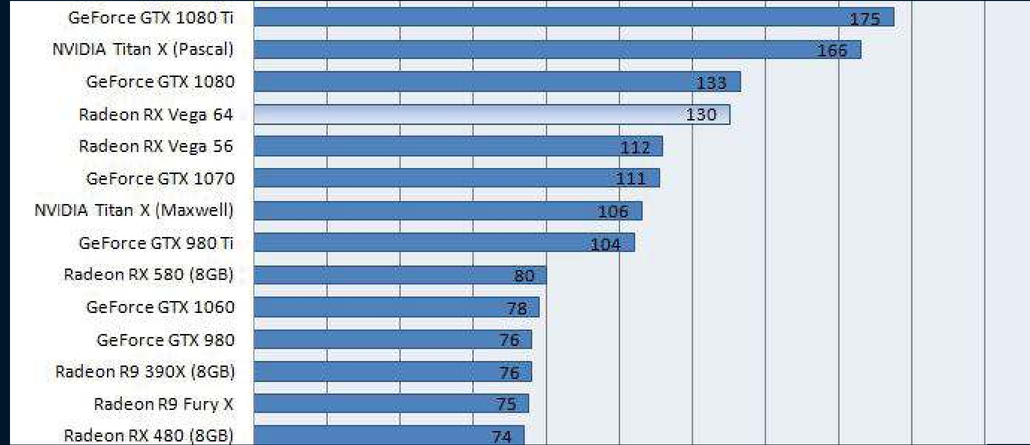


Oyun Testleri



Ve zurnanın zırt dediği, bizi en çok ilgilendiren alan. Oyunlar! Belirtmek isterim ki bu testler 1080p üzerinden yapılan testler. Tüm testlerde detaylar sonuna kadar açık ve kullanılan işlemci Core i7-5960X. Değerler ortalama FPS değerini gösteriyor.

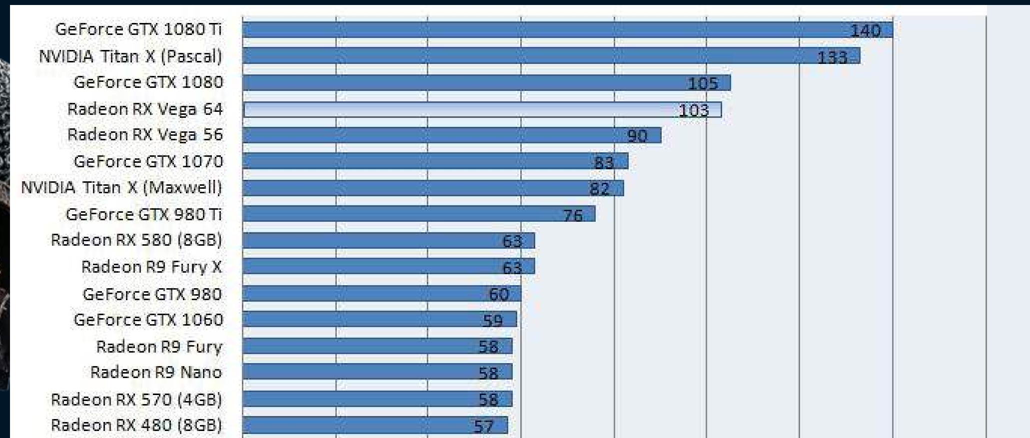
İlk oyun, Nvidia optimizasyonlu Rise of the Tomb Raider!



Nvidia optimizasyonu demek, bir oyuna Nvidia kartları için ekstra performans katmanız, ekstra özellikler katmanız demek. Buna rağmen Vega 64'ün 1080'le eşit performansı göz doldururken, Vega 56'nın da 1070'le eşit gittiğini görüyoruz. Aradaki farkları siz fark etmeyeceksiniz ve 5 fps'ye kadar olan farklar "hata toleransı" olarak kabul edilebilir.

Sıradaki oyun, The Witcher 3!

The Witcher 3, grafik kartları zorlamasıyla bilinen, âşık olunası bir oyunumuz. Herhangi bir markaya özel optimizasyonu yok.



Vega, 1070 ve 1080'le başa-baş mücadeleye devam ediyor. Belirttiğim üzere, aradaki farklar ciddi değil. Çoğunuzun fark etmeyeceği ve hata toleransı dâhilinde kabul edilebilecek değerler. AMD'nin neredeyse %100 arttırdığı işlem gücünün fps değerlerine yansıması biraz üzücü olsa da kötü bir performans ortaya koyduğunu söyleyemeyiz.

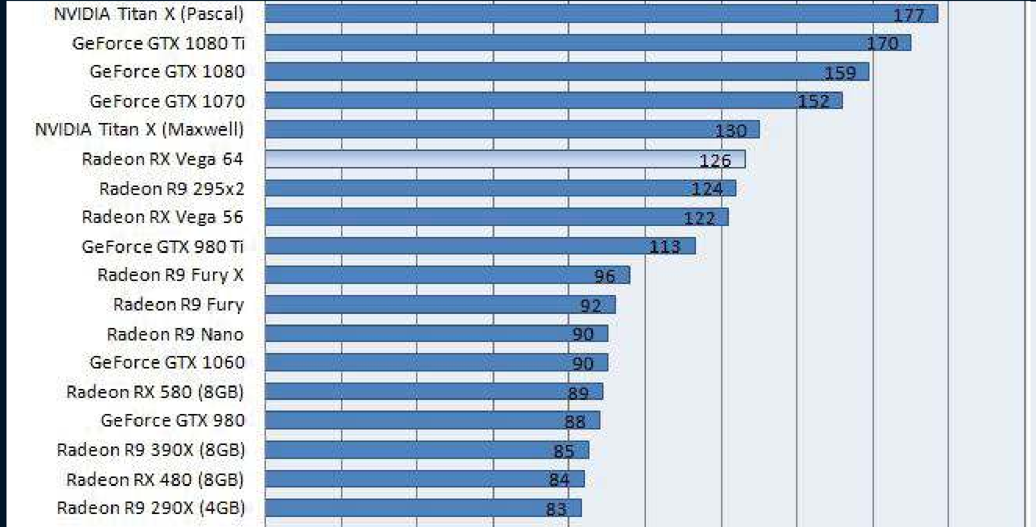




Not: Test sonuçları konusunda kaynak olarak Guru 3d'yi kullandık.

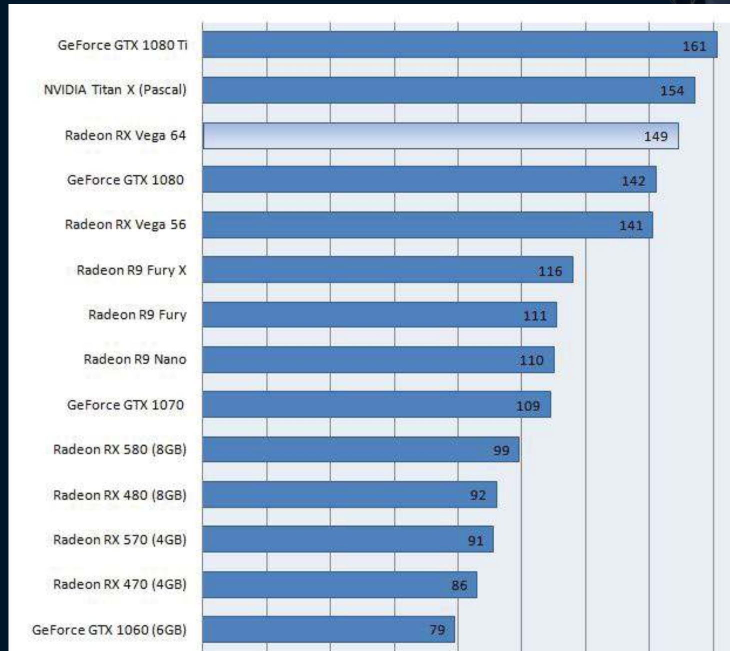
Sırada daha ziyade CPU düşmanı sayılabilecek GTA V var.

GTA V, Nvidia kartlar için optimizasyonu daha iyi bir oyun ve dolayısıyla hissedilir bir farkı bu oyunda görebiliyoruz. GTX 1070'le 1080 arasındaki anlamlı sayılamayacak olan fark, 1070'le Vega 64 arasında yüzde 18-19 civarı bir farka varıyor. Üstelik, 144 fps üzeri olduğu için 144 Hz monitörlerle GTA V oynayan oyuncular, Vega'dan memnun kalmayacaklardır.



Sırada, Battlefield 1!

Battlefield 1'in kırmızı takıma olan yatkınlığını bilmeyen kalmadı. Optimizasyonları AMD kartları için nispeten daha iyi. Yine, 64'le 1080 arasındaki fark anlamlı değil ancak 56'nın gösterdiği performansla 1070'e %25 fark atması takdirimi kazanıyor.



Oyunun hangi kart ailesine optimize edildiğine göre kısmen fark yarattığını görebiliyoruz.

SONUÇ

Vega'nın performansları ortada. Nvidia'nın sunabileceği ve oyuncuların tercih ettiği üst düzey ekran kartlarına ortak olmayı ve yeni kart alacak insanların "Acaba Vega mı alsam?" sorularına girmeyi başarmış halde. Bu AMD için bir başarı mıdır? Belki. Belki diyorum çünkü Vega çok geç geldi. Nvidia'nın Volta mimarisi kapıda ve çıktığında Vega'ya fark atacaktır ve dolayısıyla Nvidia, fiyat konusunda da rekabetçi olabilirse, Vega satışlarını sıfıra düşürecektir. Vega'nın şu an için GTX 1070 ve 1080 karşısında tercih edilebilirliği, kartı ne için kullanacağınıza bağlı. Eğer salt olarak oyun oynuyorsanız Vega seçmeniz için bir sebebiniz yok. Eğer arada bir üç boyutlu modellemeler yapıyor, render alıyorsanız Vega sizin için profesyonel kartlara nazaran ucuz bir alternatif.

Fiyat demişken şöyle belirteyim: RX Vega 56, 400 dolar; RX Vega 64, 500 dolar.

Üçüncü parti üreticilerin modelleri her daim pahalı olacaktır ve şu aşamada GTX 1070 ve 1080'in "stock" modellerini bulmak neredeyse imkansız. Şu aşamada dolar üzerinden yapılan fiyatlandırmalara baktığımızda 1070'i 420 dolar civarlarında bulabiliyorsunuz. Eğer stock versiyonunu bulabilirseniz fiyat 350 dolara düşüyor ve bu aşamada RX Vega 56'nın tercih edilebilirliği oyuncu zümresi için yok. Benzer hikâye 1080 için de geçerli. 1080'in stock modelinin satış fiyatı 500 dolar ve RX Vega 64'le eşit. Yukarıda belirttiğim gibi, sadece oyun oynuyorsanız ve 1080'le Vega 64 arasında kaldıysanız, 1080 tercihi anlamlı olacaktır.

Önümüzdeki ay Vega'nın konuşulmayanları hakkında birkaç ipucu ve bilgi daha paylaşacağız, bekleriz. Ancak şimdilik sayfa sınırına dayandığımız için burada bitiriyoruz.

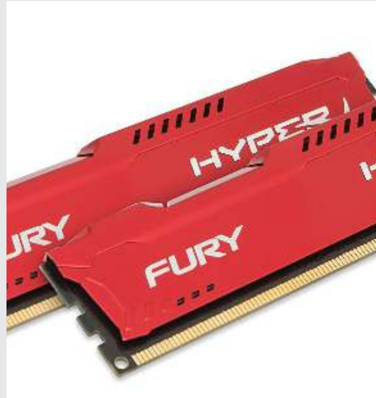
Ben son cümle olarak "Vega'yı değil, Volta'yı bekleyin" diyorum.



SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (2000+ TL)

Pek çok bileşenden kısarak topladığımız ancak hâlâ birçok oyunu tahammül edilebilir seviyelerde çalıştırabilecek bir sistem var elimizde. Kendisi giriş seviye ama 6. nesil Skylake Intel işlemcisi ve bir önceki nesilden 750ti'nin, Polaris mimarili (bu sayede kartımızın çok çözünürlüklü gölgeme, hızlı Synch ve eşzamanlı çoklu izdüşüm gibi özellikleri var) yeni NVIDIA serisindeki muadili 2GB 1050 ile esasında güncel de bir sistem. Anakartımız da 6. nesil Intel işlemcilerini ve 2400 MHZ bellekleri desteklemesiyle, bu fiyat aralığında düşünülebilecek, işini efendice yapan gayet yeterli bir bileşen. Belleği tek modül tercih etmemizin sebebiyse, ileride hâlihazırdaki belleği de çöpe atmadan yanına bir 8 GB daha ekleyebilmek ve listenin hazırlandığı tarihte tekli seçeneğin fiyat olarak daha avantajlı olması. Bu sistemle 2016'da çıkan ve OGZ Grafik Canavarları videosuna giren birçok oyunu dahi düşük (çoğunlukla) veya orta ayarlarda tahammül edilebilir düzeylerde oynayabileceksiniz. Zaten AAA oyunlar değil de bağımsız oyunlar ve DOTA, LOL ve CS: GO gibi rekabetçi çevrimiçi oyunları oynayacaksanız bu sistem işinizi fazlasıyla görecektir.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GEFORCE GTX 1050 2GB	INTEL İ3-6100 SKYLAKE 3.70GHZ	MSI H110M PRO-VD
543 TL	492 TL	222 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
CORSAIR VENGEANCE LPX DDR4 2400MHZ C14 8 GB (1X8GB) 1.2V	TOSHIBA DT01ACA050 500 GB	CORSAIR CP-9020096-EU VS SERISI 450W 80+
324 TL	172 TL	186 TL
TOPLAM: 1.939 TL		



SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~4000 TL)

Geçen aylardaki i5-6500 temelli orta bütçe sistemimizin fiyatıyla aşağı yukarı aynı fiyat aralığında ama aynı paraya daha fazla performans alıyoruz bu ortanca sistemimizde. Aslında önceki aylardaki bu sisteme ekran kartı olarak RX 580 düşünmüştüm; ancak ethereum madencileri yüzünden kart dünya çapında karaborsaya düştüğü (tüm RX serisi için durum aynı neredeyse) ve ülkemizde stoklarda bulunamadığından bulunsa da fiyatı epey arttığından tekrar GTX 1060'a dönmeye karar verdim bu ay. 16 GB DDR4 belleklerimizi de çift kanal 2666 Mhz'ye çekmiş durumdayız. Güç tüketimi Intel sisteme göre biraz arttığından 550W yerine 650W'lık bir güç kaynağı tercihi söz konusu. Anakartımız ise 32GB'a kadar çift kanal 3200 MHz bellek ve Ryzen işlemci desteklerinin yanı sıra SATA6Gb/s, M2, USB3.1 arayüzleriyle de gelecek için güven veriyor. Son olarak işlemcimiz: Ryzen 5 1500X 5 serisinin en gözde işlemcilerinden biri. 1600X'ten farklı olarak kaliteli bir stok soğutucuyla gelmesi de ayrıca mutlu ediyor insanı. Sizi ev kullanımında uzun süre götürecek ve VR hazır bir sistem bu.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
MSI GEFORCE GTX 1060 AERO ITX 6GB OC	AMD RYZEN 5 1500X 3.5GHZ-3.7GHZ	MSI B350M GAMING PRO AMD B350
1.631 TL	825 TL	391 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON HX426C16FR2K2/16 RED HYPERX FURY RED DDR4-2666MHZ C16 16GB (2X8GB) DUAL (16-18-18) 1.2V	SEAGATE ST1000DM010 BARRACUDA 1TB	CORSAIR CP-9020098-EU 650W 80+
652 TL	227 TL	290 TL
TOPLAM: 4.016 TL		



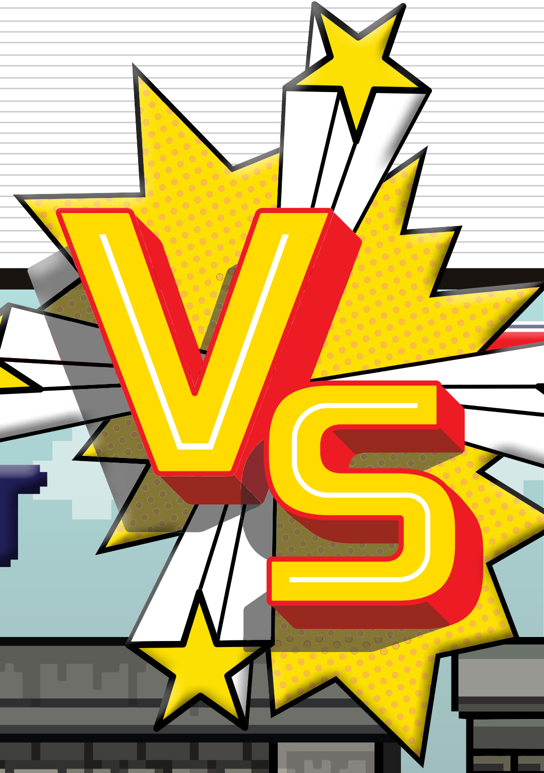
SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (10.000+ TL)

Evet, artık uzun yıllar boyunca bilgisayar ortamlarının "kadir-i mutlağı" şeklinde anılabilecek bir sistemle karşı karşıyayız. Bu bilgisayarla aklınıza gelebilecek her türlü yüksek performans gereken işi yapabilirsiniz. VR, render vs. Aslında 4000-5000 dolar bandında bir sistem bu ama ülkemizdeki oynak dolar fiyatları yüzünden astronomik bir rakama tekabül ediyor TL'ye çevirince. Eh paranız yahut bankada saklanmış dolarınız varsa, harcamak/bozdurmak için müthiş bir yol. Şimdi gelelim detaylara: Broadwell-E serisi i7-6850K işlemci seçmemizin başlıca sebepleri, performanslı SLI için gereken daha fazla PCIe şeridi ve daha fazla çekirdek. Skylake işlemcilere göre kendisi, oyun performansında çift GPU'lu kullanımlarda %20'ye varan performans artışı anlamına geliyor. Ana kartımız gene böyle bir sistemin zorluklarına göğüs gerebilecek kalitedeyken, 32 GB 3200 MHz'li iki kanal belleğimiz de uzun yıllar boyunca bellek meselesini aklınızdan çıkaracak. Güç kaynağımızı da 1500W gibi yüksek bir rakama çıkarırken 80+ sertifikasının da Titanium olması ayrı güven veriyor. Güç kaynağımızı da 1200W gibi yüksek bir rakama çıkarırken 80+ sertifikasının da Platinum olması ayrı güven veriyor.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2X MSI GEFORCE GTX 1080 TI AERO 11G OC GTX1080Tİ	INTEL CORE İ7-6850K 3.60GHZ, 6 ÇEKİRDEK BROADWELL-E	MSI X99A RAIDER
7.386 TL	2.683 TL	997 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
GSKILL F4-3200C15D- 32GTZ TRIDENT Z RGB DDR4-3200MHZ C15 32GB (2X16) 1.35V	SAMSUNG 850 EVO MZ-75E1T0BW 1TB SSD + WD WD60EFRX 3.5 RED NAS 6TB	CORSAIR CP-9020140- EU HX SERISI HX1200 HIGH-PERFORMANCE 1200W 80+ PLATINUM
1.652 TL	2.791 TL	1.158 TL
TOPLAM: 16.657 TL		

UFAK TEFEK NOTLAR

Bayağı olaylar döndü geçen aylarda. Ethereum madenciliği nedeniyle RX serisi kartlar karaborsaya düştü, stoklarda bulunsa da pahalı. Gene değişik alternatifler görmem sebebiyle yüksek bütçede 4 bin liralık bir fiyat artışına gittim; ama 16 binlik fiyat etiketinin yakışacağı bir sistem oluştu (bir önceki fiyat 12 bindi). Masrafı arttıran HDD, SDD ve güç kaynağı gibi ikincil önemdeki bileşenler. Düşen dolar kurunun etkisiniyse düşük bütçede gördük. Orta bütçedeyse RX ekran kartlarının istisnai durumu yüzünden Ryzen'le 1060'ı baş göz etme durumunda kaldım. Son olarak Vega için stokların oturmasını bekleyeceğiz, bir aya daha ihtiyacımız var. Genel uyarıları da tekrarlayalım: Özellikle ekran kartlarında marka seçimi yaparken teknik servis, garanti koşulları/süresi ve internette dolanan benchmark videolarına dikkat edin. Bu ayki stok ve fiyatlara göre ben ekran kartlarında MSI modellerini kullandım ama markaları alışveriş yapacağınız zaman yukarıda dediğim şartlara göre tekrar değerlendirmeniz gerektiğini unutmayın. Elbette depolama ihtiyaçlarınıza göre HDD ve sondaki SSD'ye ilişkin rakamlarla da oynayabilirsiniz. Bellek için gene genel olarak o anki fiyat durumuna göre GSKILL, KINGSTON, CRUCIAL ve CORSAIR gibi markaları tercih etmenizde bir sakınca yok. ■ **İHSAN A.**



STARCRAFT

Nurettin: Bir kere biri bilim-kurgu diğeri fantezi, bu yüzden StarCraft maça 1-0 önde başlıyor Ömercim. Tüylü tüylü Gryphon'lara binen cücelerle sağa sola saldırmak yerine delikanlı gibi Banshee'ye atlayıp Zerg belasını haritadan temizliyorsun. Hiçbir zaman Gryphon'a binip Viyana surlarına dadanmayacağız ama görünmez olabilen gemilerle ortalığa roket yağdıracağımız günler elbet gelecek. O yüzden bilim-kurgunun gerçekçiliğe daha yakın olması StarCraft için bana göre her zaman kocaman, devasa, yağlı, kilolu bir artı. Üç kuruş hayal gücü olan herkes fantezi yazabilir ama herkes geleceği öngörüp bilim-kurguya girişemez (bu da ayrı konu ama neyse). StarCraft'ın milli bir spor olması ve e-spor'da öne çıkması ise ayrı bir konu. Hoooooop doksana taktık gene. 2-0.

Ömer: Ah ah fantezi için üç kuruş hayal gücü yeter dedin ya, bir elime Yüzüklerin Efendisi, bir elime Ölüm Kapısı alıp dual hand şeklinde dövesim geldi seni. Onların durability'si azalınca da Baldur's Gate'leri, Dragon Age'leri, Witcher'ları summon ederim artık ama neyse, o ayrı bir kavga konusu. StarCraft... Pardon adını yanlış söyledim... "Warcraft'ın Uzaylısı" da taş gibi oyundur, "My Life For Aiur!" diyene "eyvallah abi öyledir" derim ama yani Warcraft da inanılmaz detaylı lore'uyla olsun, 3 değil 4 bambaşka fraksiyonuyla olsun (oynanamayan bir sürü fraksiyondaki yaratıcılığı ve derinliği saymıyorum bile), her biri hakkında bir sürü kitap yazılabilecek milyon tane karakteriyle olsun daha şey bir şeydir yahu. E-spor dersen de, tamam furyayı StarCraft başlattı ama rekabete dayalı oynanışı dünya çapında patlatan şey Warcraft III modları değil midir? Bir de çok oyunculu dersen World of Warcraft isminde minik bir detay var sanki yanlış hatırlamıyorsam.

N: Warcraft'ın tarihinin derinliğine bir şey diyemem haklısın ama bunun en büyük sebebi dediğin o minik detay; World of Warcraft. StarCraft'ın DVO'sunu yaptılar da tarihini biz mi genişletmedik Ömer (hıçkırır)? Bir GZS'ye göre sağlam kitapları ve tarihi vardır gene de... StarCraft'ın hikâyesi dallanıp budaklanmadığından daha tutarlı gidiyor, sevdiğim yanı da o zaten. Kırmızı t-shirt'lü bir çocuk çıkıp çok sağlam tarihi olduğu iddia edilen WoW'un tanıtım etkinliğinde bulduğu hata sayesinde yapımcıları apıştırıp bırakmıyor mesela.



KONSOL

MSX

» Örneğin Metal Gear gibi bir serinin doğuşuna sahne olan MSX dünyanın önemli bir bölümü için 8 bit konsolların şahıydı.

SYF. 108



ORADAYDIM

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

» Birlikte yaşadığınız onca şeyin yalnızca sizin yaşadığınız onca şeye dönüşmesi.

SYF. 111



MEDYA

NIGHTHAWKS

» Sly'ın aslında o kadar da muhteşem olmayan ama yine de o ya da bu şekilde akıllara kazınan filmlerinden biri Gece Şahini.

SYF. 112



WARCRAFT

Hem bir Jim Raynor ve Sarah Kerrigan aşkı gibi bir gönül hikayesi var mıdır WoW'da, sorarım sana. Bakınız alıntı yapıyorum; "I moved heaven and earth to bring you back, Sarah!" Türkçe meali; "Senin için gezegenleri deldim de geldim, sevdiceğim!" diyor.

Ö: Malfurion'la Tyrande baş başa mehtabı izlerken, Durotan'la Draka balkonda yeşil çay içerken ağladılar bu dediklerine ama Sarah'la Raynor'ın yeri başka tabii, onu da kabul etmem lazım. Öte yandan romantizm tabii bunlar gibi savaş epiklerine tat katsa da asıl mesele hikâyenin kendisinde bitiyor. Şimdi eğri oturup doğru konuşalım, StarCraft'ın hikâyesi karakterleri vs. gayet güzeldir, hoştur, sürükleyicidir, etkileyicidir. Ama "birbirleriyle savaşan ırkların aşırı güçlü başka bir düşmana karşı bir şekilde birleşmesi, sonra da özel bir karakterin tanrılaşarak ortamı kurtarması" klişesinden de çok uzak değildir. Ama sırf bir Warcraft III'ün hikâyesini hatırlıyorum da, Arthas kısmı ayrı bir dünya, Illidan kısmı ayrı bir dünya, elfler, orklar vs. derken şöyle en derininden bir "ÖH!" dedirtir be insana. Bir de bunun yanında Warcraft'ın en sevdiğim şeylerinden biri de espri anlayışı be abi. Murloc sesi diye bir şey var yahu! Credits ekranında konser veriyor karakterler bea! Hepsini geçtim kahraman olarak panda var olm!

N: Warcraft'ın herhangi bir aşk hikayesi Jim'in silahı kafasına dayalı iken "seni seviyorum Jim" diyen Kerrigan kadar duygulandırmamıştır beni. Burada son kararı okuyucuya bırakalım diyorum (tribünlere oynar). Hikâye konusunda haklısın, o konuda Blizzard'ın klişeye saplandığını düşünüyorum. Dediğin tek bir güce sahip kötüye tanrılaşarak girişen kahraman hikayesi her oyunlarında var. Diablo, Warcraft, StarCraft bu konuda kendilerini tekrarlıyorlar. Bunun dışında sizin Murloc'unuz varsa bizim de şirin mi şirin Probe'larımız var (destekleyin beni)! StarCraft ciddi yapımdır, karakterlerini şebelek etmez hem. Panda ne ya cidden, WoW'un en kötü ek paketi. 500 kilo olup ışık hızında yumruk atan Monk Panda'lar... Fantezi işte dilediğin kadar işkembeden sallama özgürlüğü veriyor adama. "En taro Zeratul!" der (Tassadar değil dikkatinizi çekerim) kaçarım.

Ö: Eh o işkembeden sallama özgürlüğü deyip de azımsadığın, aslında doğrusu "yaratıcılığı istediğin kadar zorlayabilme özgürlüğü" olan şey zaten fantezinin ve Warcraft'ın güzel tarafı. Ben de sana "build more Ziggurats" temennilerimi yollayarak kaçayım o zaman :)



HABERLER

■ Savaş davulları çalmaya başlasın, Age of Empires IV duyuruldu! Ama sadece o da değil **Age of Empires II** ve **III**'ün Remastered versiyonları da duyuruldu. "II'nin HD'si zaten yok muydu?" sorusu geliyor ilk başta insanın aklına tabii ama o eski oyunun kaplamaları elden geçmiş haliydi, bu daha ciddi bir yenilenme projesi. III pek önemsenmeyen bir oyundur malum Eycof kitlesi tarafından ama iyidir o da ya… Mythology Remastered duyurusunu da bekliyoruz bir ara ama artık.

■ Diablo II'yi düşünün… Şimdi de Diablo II'de pompalıyla vs Doom düşmanlarını avladığınızı düşünün. Kulağa şahane geliyor, değil mi? Kulağa geldiği kadar da şahane duran bir mod yapılıyor, adı **Doomiablo** (Ya ne olacaktı?): *tinyurl.com/ogz-119-doomiablo*

■ Bir Blizzard haberi daha. **Warcraft III** herkese açık test sunucusuna (PTR) kavuştu. Bir Remaster'ın ilk ayak sesleri midir acaba?

■ Ve Rockstar'a bir dava daha. İnsanın parası çok olunca dava açanı da çok oluyor herhalde ki bu seferki bayağı bir garip. **GTA: Vice City**'deki Auntie Poulet karakteri Miss Cleo dizisindeki Miss Cleo karakterine çok benziyor, hatta Poulet'i seslendiren de dizideki o karakteri oynayanla aynı kişi. Dizinin yapımcıları da birazcık (!) geç de olsa Rockstar'a dava açmaya karar vermişler. Şu söylemleri düşündürücü ama: "Miss Cleo karakterini oluşturmak için 100 milyon dolarlık harcama yaptık". Efendim?





Piksel Günlükleri

FIFA 2000 Sabıkalısı

Daha FIFA 2000'in yeni çıktığı dönemler. Evde henüz bilgisayarım yok ama kendisine hastasıyım, abim internet kafeye götürürse zevkle oynuyorum. Hâlâ da en favori FIFA'm 2000'dir benim zaten. İşte gene böyle bir akşam, saat 9-10 suları abim dedi gel internet kafeye gidelim, FIFA oynarız.

Kafeye gelince derhal FIFA'yı açtık abimle. Robbie Williams'ın oyun için hazırladığı efsane **It's Only Us** çalıyor bangır bangır ana menüde. Derken internet kafenin önüne bir polis minibüsü yaklaşıyor. Mavi-kırmızı ışıklar, kapıda bildiğin makineli silah taşıyan iki tane polis falan. İçeri giren polis başlıyor mekândaki herkesin yaşını sorup kimliklerini kontrol etmeye. Meğer 15 yaşından küçüklerin belirli bir saatten sonra yanında büyükleri bile olsa internet kafeye girmeleri yasakmış. Aynı şekilde benim ve abimin yanına gelip yaşımı soruyor.

"12 yaşındayım" diye cevap veriyorum. Şimdi buradan bakınca Ozan Güven'le kavga eden genç muhabir gibi hissettim kendimi. Yaşımı öğrenince de "alın gelin kimliğinizi, karakola kadar gidip ifade vereceksiniz" diyor polis.

Ben ve benim gibi yaşı tutmadığı halde oyun oynayan bütün çocuk suçlular olarak topluca ekip arabasına bindiriliyor ve hep beraber semtteki küçük polis karakoluna götürülüyoruz. Bildiğiniz şoktayım. Az önce klavyede oyun oynuyordum, şimdiyse ekip arabasıyla merkeze götürülüyorum.

Karakola varınca hepimiz içeri girip sırayla ifade veriyoruz. Sıra bana gelince de abimle beraber başka bir odaya geçiyoruz ve daktilolu bir polis gayet ciddi bir şekilde ifademi alıyor. Ardından da doğruluğunu kontrol etmem için bana sesli okuyorlar: Evet, 12 yaşındayım, bekârım ve çocuğum yok, saat 22:10 sularında polisler kafeyi bastığında abimle FIFA 2000 oynuyordum. Doğruluğunu onayladıktan sonra da altına imzamı atıyorum ve topluca serbest bırakılıyoruz.

Eve dönerken "Neydi lan bu yaşadığım az önce?" diyorum kendi kendime. Böylesine absürt bir vaka dünyanın başka bir köşesinde de oluyor mudur acaba? "It's only us" diyorum kendime cevaben, Robbie Williams'ın kulakları çınlasın.

Yanlış olmasın, ilk ve tek sabıkam FIFA 2000 oynamaktır benim! ■ **EMRE S.**

KONSOL

MSX

PC denen şu şey...

80'lerin en ünlü ve en çok tutan ev bilgisayarı sistemlerinden biri MSX. Daha doğrusu dünyanın belli yerlerinde aşırı popülerleşen (Japonya, Brezilya, Küba gibi), belli yerlerinde de hiç sallanmayan (ABD ve Avrupa'nın çoğu) bir sistem.

Batı'da Commodore, Spectrum, Apple II gibi markalar piyasayı salıyordu 80'lerde ama Japonya'da ev bilgisayarı pazarı ne kadar büyük olursa olsun bir sürü marka vardı, etraf çok dağınıktı. Microsoft'un Japonya yetkilisi ve ASCII direktörü Kazuhiko Nishi bir standartlaşmaya gitmenin büyük kazanç sağlayacağını öngördü ve Nec, Fujistsu, Hitachi, Panasonic, Canon, Casio, Yamaha, Pioneer, Sanyo, GoldStar, Philips, Spectravideo, Sony gibi bir sürü dev markayla anlaşma yaptı. Herkes kendi bilgisayarını üretip satabilecekti ancak üzerinde MSX logosu olan tüm bilgisayarlardaki tüm yazılımlar birbiriyle uyumlu olacaktı. Bu da o sırada Japon pazarının tam ihtiyacı olan şeydi ve sadece Japonya'da 10 milyona yakın MSX satıldı. Tabii bu rakama çıkan 4 MSX versiyonu da dâhil: MSX (1983), MSX2 (1985), MSX2+ (1988), MSXTurboR (1990).

Ama Batı'da pazar zaten 8-bit konsolların elindeydi, yani biraz geç kaldı MSX. Ayrıca donanım ve yazılım farklılıklardan dolayı diğer platformlardaki oyunların MSX port'ları düşük performans veriyordu. Konsolun belli başlı ülkelerde kalmasının en önemli sebeplerinden biri de bu.

Oyun dünyası için çok önemlidir MSX, birçok firma bu standartlaşan PC furyasını görmüş ve buraya sayısız şahane oyun çıkarmıştır. *Metal Gear, Bomberman, Castlevania, Contra, Dragon Quest, Final Fantasy, Ys...* ■ **ÖMER**





CAPCOM VS MKR GROUP DAVASI

Yoksa Dead Rising çalıntı mı?

Capcom'un zombilerle kimyası uyuşuyor mudur nedir, Resident Evil'in yanı sıra Dead Rising serisi de hayli tutmuştu. Nitekim mizah duygusu ve temposu sebebiyle ben de pek severim DR'yi. Yalnız size şunu soracağım; eğer ilk oyunu oynadıysanız "bir alışveriş merkezinde kalabalık zombi güruhuna karşı hayatta kalma" konsepti size de bir yerlerden tanıdık gelmedi mi?

Bu fikir **George Romero**'nun efsane **Dawn of the Dead** filminin haklarına sahip olan The MKR Group'a oldukça tanıdık gelmiş olsa gerek ki 2008'de Capcom, Microsoft ve Best Buy'a "telif haklarımızı ihlal ediyorsunuz, ayağınızı denk alın" diye ihtar mektupları yolladılar. Lakin firmanın telif ücreti beklentisini Capcom şiddetle reddetti ve oyunların üzerine filmle alakası olmadığına dair etiketler yapıştırıp satmaya devam etti. Telif hakkı ödemeye kıyasla hayli ekonomik bir çözümdü bu. Tabii bunun üzerine sinirlenen MKR Group da Capcom'u mahkemeye verdi, "oyun tamamen filmden çalıntı" diye. Firmanın mahkemedeki iddia metnini ise aynen aktarıyorum kararı size bırakmak için:

"Dead Rising isimli oyun şu konseptleri Dawn of the Dead filmlerimizden (1979 versiyonu ve 2008 yeniden çekimi) çalmaktadır: Olayın alışveriş merkezinde geçmesi, aksiyonun silah dükkânında vuku bulması, alışveriş merkezinin kırsal izole bir alanda yer alması, başkarakterin mekâna helikopterle gelmesi, zombilerin çoğunlukla ekose kıyafetler giymesi, kısa saçlı ve deri ceketli haberci karakter, zombileri öldürmek için yaratıcı ve sıra dışı silahlar kullanımı, tüketim kültürüne gönderme ve komedi amaçlı sakin alışveriş müziği kullanımı."

Capcom ise bu iddia karşısında Wikipedia'dan (hani şu bizde yasak olan) pek çok video oyunu ve zombi filmi örnekleri göstererek kendini savundu. Çünkü onlara göre bu sayılan maddelerin çoğu artık külliyatın parçası haline gelmişti. Lakin mahkeme Wikipedia kullanıcı temelli, değiştirilebilir bir kaynak olduğu için Capcom'un kullandığı bütün örnekleri reddetti ki şimdi bakıldığında Capcom'un bu hamlesi oldukça dalga geçilen bir olaydır. Nihayetinde her iki tarafı da dinleyen mahkeme dosyayı 10 ay kadar inceleme altına aldı ve şu kararı verdi:

"Bir alışveriş merkezinde zombi istilasına karşı mücadele etme fikri telif hakkı alınabilecek kadar özgün olmayan bir konsept. İki ürün arasında benzerlikler olsa da filmi özgün kılan sosyal taşlamalar aksiyon ağırlıklı olan oyunda yer almamaktadır. Bu sebeple de dava düşmüştür."

Siz hangi tarafa hak veriyorsunuz bilmem ama gördüğünüz üzere dava Capcom'un zaferiyle sonuçlandı. Yaptıkları savunma reddedilmesine rağmen hem de! Gerçi bu tarz film-oyun davalarında kazanan genellikle oyun cephesi oluyor zaten. Tıpkı Donkey Kong - King Kong örneğinde olduğu gibi.

Benim fikrimi soracak olursanız MKR Group'un biraz hakkı yenmiş gibi duruyor, ne dersiniz? ■ EMRE S.

BİR ZOMBİ HİKÂYESİ KURGULUYORSANIZ, ONLARA NE GİYDİRDİĞİNİZE DİKKAT EDİN

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



BLACK BELT *[SMS]*

Batı'nın yaptığı en zihni sinir işlerden biri, bazı anime - manga oyunlarını uyarlarken seriye dair bütün referansları yok etmeleridir şüphesiz. Mesela Captain Tsubasa ilk kez buralara gelirken Robin Field olarak gelmişti. Bu yüzden Hokuto No Ken / Fist of the North Star serisini seven biri olarak da Sega Master System için Black Belt'i almıştım, zira oyun, serinin ilkinin Batı'ya lokalize edilmiş hali aslında. Nitekim seriye dair de bütün referansları çıkartıp, oyunu sevgilisini kurtarmaya çalışan karateci bir adamın hikâyesine çevirmişler. Lakin oynanış mekanikleri aynı kalmış tabii, o yüzden ben kendisini Kenshiro olarak varsayıyorum.

Her neyse, Black Belt standart bir beat 'em up. 5 tur boyunca akın akın gelen düşmanlarınızı tek darbede patlatarak ilerliyor (ne de olsa Hokuto Shin Ken yapıyoruz) ve her bölüm sonunda boss'larla kapışıyoruz. Oyun oldukça akıcı, fakat en takdire şayan özelliği bu bahsettiğim boss'larının her birinin kendi dövüş stilleri ve taktikleri olması bence. Açık noktalarını bulana kadar zorlanacaksınız yani. Müziklerinde de oldukça akılda kalıcı olduğunu ekleyeyim. Şahsen en keyif aldığım noktaysa boss'ları yendikten sonra seri vuruşlarla atomlarına ayırmak (yaşasın pixel caniliği).

Sonuç olarak basit fakat eğlenceli bir oyun Black Belt. Zaten taktikleri çözdüğünüz zaman bitirmesi 1 saatinizi bile almıyor ki çoğu SMS oyununun temel problemi de bu zaten. Epik bir oyun olmasa da hazmı basit, hoş bir tat bırakıyor. ■ EMRE S.



PS2 YENİDEN YAPIMI

Oyuna yıllar sonra Sega Ages serisi kapsamında, düşük bütçeli bir PS2 yeniden yapımı geldi. İnternet notları düşük olsa da ben kendi başına gayet iyi bir oyun olduğunu düşünüyorum. Serinin meraklıları bakmalı derim.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

ARMY MEN: ADVANCE *[GBA]*

Serinin genel olarak kalitesi yerlerde sürünse de nedendir bilmiyorum, Army Men serisine karşı yıllardır garip bir sempati besliyorum. Ufacık bir oyuncak olarak devasa bir evde, bahçede, banyoda dolaşmak hoşuma gidiyor herhalde. Ama gelin görün ki benim bile affedemeyeceğim, "tanısan seversin aslında yea" diyemeyeceğim durumlar da olabiliyor.

Army Men: Advance izometrik kamera açısından oynanan bir aksiyon oyunu. Sarge ya da Vicky olarak sarı renkli kötü oyuncak ordusuna karşı savaşıyor (ırkçılık detected), her bölümde birbirinin aynısı görevler yapıyoruz falan. Hadi görevlerin tırtlığını da geçtim, beni deli eden şey oyunda feci şekilde bir özensizlik olması. Oyun sanki en düşük seviye bir oyun yapma programıyla yarım saatte yapılmış gibi. Keza bütün grafiklerin de Paint'te yapılmış gibi bir havası var. Kaç oyundur bildiğimiz Sarge'a da uzaktan yakından benzemiyor güya Sarge diye yönettiğimiz asker. Düşman askerinin bildiğimiz yeşile boyanmışı.

Ayrıca konsolun hiçbir özelliğinden de faydalanmamış adamlar. Pek çok GBA oyunu pilli kayıt sistemi kullanırken bu hâlâ 90'lardan kalma "şifre alma" sistemini kullanıyor. Öyle yolda oynamaya falan hevesliyseniz gömlek cebinizde kâğıt-kalem de taşımanız lazım yani. Yahu oyunda ana menü haricinde müzik bile yok. En az 8-9 kurşun yemeden ölmeyen düşmanların 3 dipçik darbesiyle ölmesi ise favorim tabii (Efendim? Günümüzdeki bütün FPS ve aksiyonlar da mı öyle? Hadi canım?).

Sözün özü evde ufak bir çocuğun hazırlayıp "arkadaşlar bu hafta video oyunu yaptım" diye Youtube kanalında paylaşacağı bir oyundan farksız olmuş Army Men: Advance. İşin garibi IGN de onca sağlam oyuna verip veriştirirken bu oyuna 7 vermiş 10 üzerinden. Bu notu versinler diye 3DO bütün IGN çalışanlarının SSK'sını toplu mu yatırdı ne yaptı merak da etmiyor değilim. Sahi, batmıştı de mi onlar? ■ EMRE S.





SİHİRLİ SÖZCÜK

[PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME (FİNAL)]

Şimdi beni iyi dinle. Sana bizi Vezir kandırdı diyorum. Azad Sultanı'na giderken bizi kandırdı ve Mihrace'de paha biçilemez ganimetler olduğunu söyledi. Üstelik kendi şahına, babana ihanet ederek! Biz de ne yazık ki onun hain emellerini fark edemedik ve sözlerine kanıp Hançer ve Zamanın Kumları'nı içeren dev kum saatini çalıp Sultan'a hediye ettik. Bunu söylemekten utanç duyuyorum ama seni de esir aldık.

İşin komik tarafı Sultan'ın yanında bile aptallığımızı sürdürdük ve hain Vezir'in sözüne uyup hançeri kum saatine sapladım. Ah şu aptal kafam, yaşlı Vezir'in ölümsüzlük peşinde olduğunu nereden bilecektim ki? Bu sayede Zamanın Kumları serbest kaldı ve Sultan'ın sarayındaki herkes korkunç canavarlara dönüştü. Sadece hain Vezir, hançeri tutan ben ve şu boynundaki tılsımı taşıyan sen hariç. Hayır dur, sözümü kesme.

İşte ancak o zaman hançerin zaman üzerindeki etkisini fark edebildim. Zamanı yavaşlatabiliyor, hatta yeni aptallıklar yaptığım zaman geriye alabiliyordum. Bu büyük trajedinin ardından seninle beraber Vezir'in gazabından kaçtık. Her şeyi düzeltmek için hançeri tekrar kum saatine saplamamı söyleyen de sensin zaten.

Bunun ardından başımıza gelmeyen kalmadı. Saraya tekrar ulaşana kadar en imkânsız yerlere tırmandık, korkunç canavarlarla savaştık, ölümcül tuzakları aştık, bayağı bir macera oldu yani. Ama en güzeli de yakınlaştık. Yolculuk ilerledikçe senden çok hoşlandığımı (hatta evlenmeyi bile düşündüğümü) inkâr edemem. Ama aklımda hep soru işaretleri vardı. Ben babana, ülkene ve dolayısıyla sana kötülükler yapmışken sen beni nasıl sevebilirdin ki? O yüzden asıl niyetinin bambaşka bir şey olabileceği ihtimali hiç aklımdan çıkmadı.

Açıkçası haksız da sayılmazdım. Üstelik her iki konuda da! Mahsur kaldığımız o eski mezar odasından annenin sana çocukken öğrettiği sihirli sözcükle kurtulduktan sonra bütün tahminlerim doğru çıktı. Evet, sen de beni seviyordun, vardığımız o gizemli hamamda vücutlarımız aşk içinde buluştu. Ve evet, asıl niyetin de hançeri çalmaktı. Nitekim o unutulmaz geceden uyandığımda hançerle beraber ortadan kaybolmuştun.

Belki buna asla inanmayacaksın ama sen ölmüştün. Üstelik benim için. Sarayın tepesindeyken sana yetiştim, fakat Vezir yüzünden aşağı düşüp öldün. Beraberinde benim de hayatımı kurtararak. Ama o kederi tekrar hatırlamak bile istemiyorum. Deliye dönen ben Vezir'i orada yendim ve hançeri kum saatine saplayarak Zamanın Kumları'nı tekrar hapsettim. Bu sayede zaman hızla geriye sardı ve babanın sarayına saldıracağımız akşama, yani bu akşama geri döndük. Zaten sen olmadan zaman ileri akmış, ne fark ederdi ki...?

...İşte, bütün olanlar bundan ibaret ve şu an karşındayım. Sana bunları anlatmak ve Vezir'in sinsi planlarına karşı uyarmak istedim sadece. Birazdan da babamla konuşup onu Mihrace'yi istila planlarımızdan vazgeçireceğim, buna emin olabilirsin. Biliyorum, bana kesinlikle inanmıyorsun ama müsaade et sana ispatlayayım Prenses. Ve biliyorum ki buna değecek...

(Prens bir anda Prenses'in dudaklarına yapışır ve şaşkına dönen Prenses'in tokadının ardından zamanı hançerin vasıtasıyla birkaç saniye geriye sayar).

...İşte, bütün olanlar bundan ibaret ve şu an karşındayım. Sana bunları anlatmak ve Vezir'in sinsi planlarına karşı uyarmak istedim sadece. Birazdan da babamla konuşup onu Mihrace'yi istila planlarımızdan vazgeçireceğim, buna emin olabilirsin. O yüzden elveda Prenses. Ve KAKOLUKIA!

(Prens sarayın balkonundan aşağı atlayıp gecenin karanlığında kaybolurken Prenses'in aklında tek bir soru vardır: Bu inanılması imkânsız zırvalıkları sıralayan deli, sadece Prenses ve annesinin bildiği KAKOLUKIA kelimesini nereden öğrenmiştir?) ■ EMRE S.

MEDYA

MÜZİK // FİLM // ANİME // KİTAP

HİÇİ DESTANI



Bilimkurgu tarihinin en önemli yazarlarından biri olan Frederik Pohl'un Hiçi Destanı serisini daha önce duymuş muydunuz? Ben duymamıştım. Ta ki üniversiteye başladığım 1996 yılına kadar. O zamanlar Ankara'da Kelepir isminde bir kitapçı vardı. Yurtta vakit geçirmeyi sevmediğim için o Cumartesi günü Kızılay'a inmiş ve kendimi kitapçıda bulmuştum. Kavram yayınevinin kitaplarına bakarken dikkatimi Çıkış Kapısı isimli kitap çekti, üzerinde Hiçi Destanı 1 yazıyordu.

Kitabı aldım, yurda dönüp okumaya başladım. İnanmayacaksınız belki ama 315 sayfalık kitabı aynı gün, soluksuz okuyarak bitirdim. Devamını okumak için can atıyordum ama Pazar günü kitapçı kapalıydı. Pazartesi sabahı ders yerine tekrar kitapçıya gittim ve üçlemenin kalan iki kitabını da aldım. Okuyunca gördüm ki diğer kitapların da hiç eksiği yoktu, Hiçi Destanı inanılmaz sürükleyici ve etkileyici bir seriydi.

Pohl üstat ilk kitabı 1976 yılında yazmış ama bizde 1995'te yayınlanmıştı. Ne yazık ki ikinci el hariç bulma imkânınız olmayan bu seri aslında dört kitaptan oluşsa da bizde üçleme diye biliniyor. Özet geçmem gerekirse insanlar Hiçi ismindeki yaratıkların Gateway (Çıkış Kapısı) ismindeki bir asteroidde gizledikleri uzay istasyonunu bulurlar ve evrene dair tüm algıları değişir. Burada çok sayıda uzay gemisi vardır; bu gemilerin nereye, ne kadar sürede gideceği belirsizdir ve insanlar risk alarak bunları kullanmaya başlarlar. Kimi uzun yolculuklarda açlıktan ölür, kimi kendini uzay boşluğunda bulur, şanslı olan az sayıda insan ise Hiçi tarihi eserleri veya yaşanır gezegenler bularak zengin olur. Bu düşük ihtimale karşı insanlar Gateway'e gitmek için yarışır, kahramanımız Robin de onlardan biridir. Ve üçüncü yolculuğunda kendisini bir karadeliğin kıyısında bulur.

Serideki karadelik anlatımları muazzamdır, mesela ben kugelblitz ismindeki ışıktan oluşan karadelikleri bu kitaplar sayesinde öğrendim ve hâlâ da unutmuyorum. Bilimkurgu seviyorsanız mutlaka peşine düşmeniz ve okumanız gereken bir seri olduğunu söyleyeyim, bana sonra teşekkür edersiniz. **ESER**

NIGHTHAWKS

Neredeyse her pazar akşamı TV'de farklı bir Sylvester Stallone filmi yayınlanan bir dönemde izlemiştim ilk kez Gece Şahini'ni. O zamana dek bildiğim standart Sly filmlerinden de çok farklıydı. Sly hispanik kökenli, DaSilva isimli bir polisi oynuyordu ne alakaysa; gür sakallar, uzun dalgalı saçlar falan. Gerçi çok da şaşırmamak lazım, Rambo da yarı Kızılderili'ydi.

Filmin çekildiği yıllar Amerikalıların biz Avrupalılardan çekindiği, öcü teröristler gözüyle baktığı bir dönem. Keza film de başrolde Almanların olduğu, New York'ta geçen bir şehir terörü filmi. Karanlık New York sokaklarında bol bol operasyon yani. Ayrıca filmde ağır bir 70'ler havası var; kıyafetler, tipler, kullanılan müzikler falan... Yakın zamanda olgun kafayla izleyince fark ettim bunu.

Özünde fena olmasa da pek tutmadı Gece Şahini. Amerikalılar şehir terörü konseptini pek yemedi ve filmde garip bir tempo sıkıntısı var, bildiğin sıkıcı. Zaten prodüksiyon süreci boyunca o kadar çok sıkıntı yaşanmış ki kesile biçile bu hale gelmiş. Gene de milletçe bizde anısı olan bir filmdir. Özellikle de hakkını vermek lazım, finalde Sly'ın Alman'a çektiği numara bombadır.

Benim bu filmle ilgili şöyle bir anım var; bu filmi ilk izlediğimde 4 yaşındaydım ve film başladıktan 20 dk sonra Körfez Savaşı patlak vermiş, son dakika haber bülteniyle film yarıda kesilmişti. Anlayın artık ne kadar ciddi bir dinozor adayı olduğumu. **EMRE S.**





BECK: MONGOLIAN CHOP SQUAD

Müzik temalı animelere zaten zaafım var, hele bu anime bir de Beck gibi iz bırakan cinsten olunca bana da şarkılı sahneleri açıp açıp milyon kere izlemekten başka çare kalmıyor.

Sıkıcı bir hayata sahip gencimiz Koyuki gitarla tanışır, yavaş yavaş hem gitar çalmayı hem vokalliği öğrenir, bir şekilde Beck isminde bir gruba dâhil olur, zamanla isim yaparlar vs. Hikâye karşıdan baktığınızda klasik olsa da işlenişi çok güçlü. Son derece gerçekçi bir anime bir kere Beck. Karakterlerin tavırları gerçekçi, kavgalar gerçekçi, dram gerçekçi, romantizm gerçekçi… Ve günümüzde birçok animenin yapmayı unuttuğu bir şeyi de çok iyi yapıyor; sayısız unutulmaz an sunuyor. İzleyen arkadaşlarla "Abi o havuz sahnesini hatırlıyorsun, değil mi?", "Asıl o blues bölümü nasıldı?", "Hele rüya sahnesi? Üfff!", "Yalnız en nefisi de karakterlerin tek tek sahneye çıktığı o efsane son konserdir be!" gibi uzayıp giden muhabbetlerimiz boldur.

Ve tabii bir de şarkılar… Şarkıları bu kadar enfes olmasaydı Beck yine "müzik animesi" dendiğinde akla gelen ilk isimlerden olur muydu? Olurdu aslında, sadece müzikleriyle yürüyen bir seri değil Beck ama o Slip Out, Moon on the Water, I've Got A Feeling cover'ı, Follow Me cover'ı gibi şarkıları o kadar çok dinledim ki 50 yıl hiç dinlemesem yine ezbere söyleyebilirim sanırım.

Şarkılarını da, karakterlerini de, benzersiz rock kafasını da çok seveceğiniz garanti Beck'in. Rock seven arkadaşlara, özellikle de bir gruba dâhil olan veya olmuş arkadaşlara kesinkes öneririm. ■ ÖMER





BIGBANG

ALWAYS

Henüz duymadıysanız da yakında çokça duymanız muhtemel olan bir kavram var artık: K-pop. Kore pop müziğine verilen ad bu. Çıkışı çok yeni olmamakla birlikte dünya çapında patlama yaşaması son 3-5 yıllık bir mesele (bkz. Gangnam Style). Patlama mevzusu çok şaşırtıcı değil, zira parti hayatından başka bir şeyi konu almayan Amerikan popundan bıkmış kitleler bu farklı dünyayı keşfedince kopamıyor. Burada her şey renkli, temalı, danslı, keyifli ve herkes güzel/yakışıklı (e ama Amerikan popu bu? -Serp.).

Bigbang hâlâ popülerliğini kuvvetle sürdüren "ikinci nesil" bir grup. İkinci albümleri olan, 2007 çıkışlı Always (altı şarkılık mini albümdür aslında), k-pop aleminin göz bebeklerinden biri. Bu albüm Güney Kore'ye elektronik dans müziğini tanıtmış ve Bigbang'in yolunu açmıştır.

Albüme bu başarıyı getiren asıl şarkı "Lies". Söz ve müziği grubun lideri G-Dragon tarafından yapıldığı için çok samimidir bu şarkı, o yüzden çoğu "en iyi k-pop şarkıları" videosunda hâlâ 1 numara. Dinlerken ağlasanız mı oynasanız mı bilemez, ritme göre sallanırken bir yandan (olmayan) aşk acınızdan kıvranırsınız. Sözlerinden tek kelime anlamıyor olmanız da önemsiz, müziğin gidişatı ve rap'in sertliği bütün acı ve isyanı veriyor zaten.

Lies bambaşka bir oluşum ama aslında bütün albüm harika. Pop severim ama sürekli günümüzün şu "eller havaya" kafası çekilmiyor. Keyiflenmek fakat kafanızı da yormak istemediğinizde sağa sola sallanmalı pop ideal (teknik terim yoğunluğu için kusura bakmayın) ve bu albüm tam da o. "Ay anlamadığım şeyi nasıl dinlerim" kafasını yaşamaz ve leş pop anlayışından uzaklaşmak isterseniz her zaman Always'e sığınabilirsiniz (ehe). ■ MERVE

Oyungezer

SAYI: 119- 2017/09

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Buğra Özkan, bugra@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Deniz Kırca, Yasin İlgün

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Tolga Yiğit, tolga@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 26 Ağustos 2017
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...

Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

